
Napoleó



COMMUNIKADO 11

Estábamos contemplando las maquetas de este número 11 que va a llegar a vuestras manos, y todos los redactores nos mostrábamos de acuerdo en una cosa: la sección de Noticias dentro de "El estado de la afición" parece indicar una explosión del tema lúdico, tanto a nivel de medios profesionales (ferias, apertura de nuevas tiendas, lanzamiento de novedades) como en cuanto a los aficionados (concursos, reuniones, fanzines, nuevos clubs).

Entonces alguien comentó que se repetía ahora el "boom" del juego que se vivió en Francia hace unos años. Las caras de los redactores se pusieron algo serias, porque en estos momentos, la situación en el país vecino no es tan maravillosa como el año pasado, por hablar del pasado más reciente.

En la última edición del Salón del Juego de París se oían comentarios un tanto desesperanzadores en cuanto a la actividad lúdica en general ¿qué había pasado? Pues que en muchas cosas se había ido demasiado deprisa y con ello mucha gente se ha "quemado" en el tema juegos. Por lo tanto, esta redacción no quiere dejarse llevar por un exceso de optimismo ante el panorama primaveral (que ya anunciábamos en nuestro anterior communikado) y prefiere seguir trabajando modestamente, sin lanzar las campanas al vuelo. Más vale un progreso lento y seguro del "hobby", que no aparecer en las televisiones y periódicos durante unas semanas para luego esfumarnos en el olvido. Este es el mensaje de cara a la recta final antes de vacaciones: no bajar la guardia, seguir promoviendo el juego y no caer en triunfalismos ni pensar que nos vamos a comer el mundo. Queda mucho por hacer.

Cautelosamente vuestra

La Redacción

Sumario

LIDER 11
junio-julio 89

Equipo promotor: LIDER ediciones
Redactor Jefe: José Lopez Jara
Redacción: Joan Parés, Xavier Salvador, Ignasi Solé, Andrés Asenjo
Portada: Arnal Ballester
Colaboradores: Luis Serrano, Jesús Mª Cortés, Javier Gomez, Ricard Ibañez, Jordi Zamarreño, José L.Rodriguez, José Badia, Luis d'Estrées, Paco Pepe Campos, Jordi Gimeno, Antonio Catalán.

Edita: F.M.S.
Redacción, Administración y Publicidad:
c/ Mallorca, 339, 3º, 2ª. T. 93. 257.73.34, 08037 Barcelona
Composición, Maqueta: LIDER ediciones
Publicidad: Montserrat Vilà Planas Suscripciones: Paquita Mestres
Imprime. HUROPE S.A., Recaredo, 2, Barcelona
D.L.B.-8358-86 Tirada: 1600 ejemplares. Nº de suscriptores: 456



GOBLIN

rol club

logroño

Goblins en Logroño

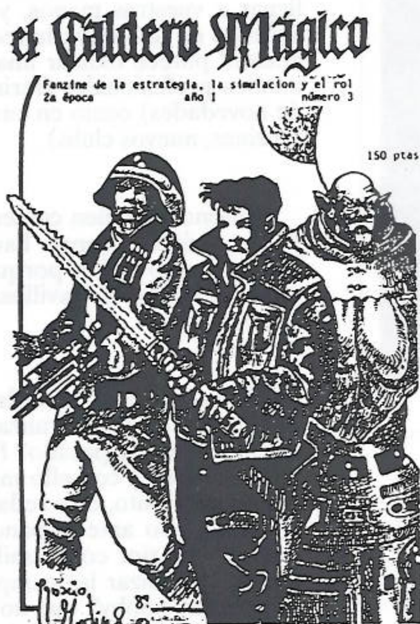
Como lo oís. En Logroño se ha fundado un club de rol con el nombre de Goblin (esperan que no haya en España ningún otro club con ese nombre) y nos mandan su anagrama. También se muestran interesados en contactar con otros clubs o grupos de jugadores. Escribid a Raul Hidalgo Garrido, Avda. de Navarra 8-10, 6º A. 26001 Logroño.

Titán en Valencia

El club Titán de Valencia, de reciente formación, se dedica con igual entusiasmo al rol que a la estrategia. su dirección provisional es en la c/ Serra d'Agullent, 18 9º en Valencia. Los que quieran ponerse en contacto con este club pueden telefonear al (96) 331 31 55 y preguntar por Miquel Ramón.

El Caldero Mágico

Ha salido a la luz el tercer número del fanzine "El Caldero Mágico", editado en Madrid. Con un formato manejable y pequeño (tipo TP para entendernos) contiene en su interior varios artículos muy interesantes sobre "Junta", "Star Wars", "Arab Israeli Wars", "Vietnam" y "D&D". Los que estéis interesados en conseguirlo, o queráis una suscripción, podéis escribir al Apartado de Correos 2072 de Madrid.

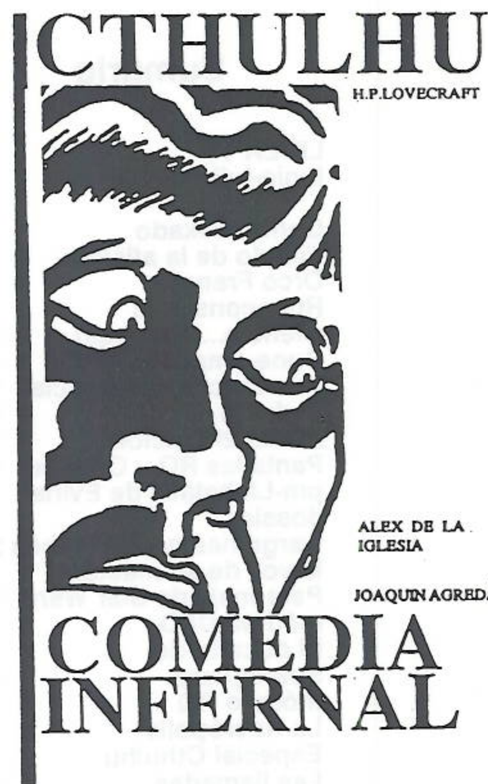


Berserkr

Ha llegado a nuestras manos el número 8 del fanzine "Berserkr", dedicado a la Fantasía Heroíca. Y ha sido una grata sorpresa, porque tanto la presentación como el contenido son de lo más atractivos para quiénes son aficionados a ese género (y la mayoría de los jugadores de rol lo somos). Precisamente, el número 8 de "Berserkr" se dedica a conmemorar el 50 aniversario de la muerte de H. P. Lovecraft. No sé si Manuel Berlanga, que es el editor de este fanzine, tiene conocimiento de la existencia de "La Llamada de Cthulhu", pero si todavía no ha probado las excelencias del rol con los Dioses Exteriores, nos gustaría sentarle algún día en una de nuestras partidas. Os recomendamos encarecidamente este "Berserkr" (la suscripción a dos números sólo os costará 500 ptas.) Escribid al Apartado de Correos 740. 29080 Málaga.

Cthulhu en pelotas

Alex de la Iglesia y Joaquín Agreda, miembros de Los Pelotas de Bilbao, han elaborado un pequeño, pero intenso, escenario para "La Llamada de Cthulhu", con el nombre de "Comedia Infernal". No voy a contaros aquí de qué va (que cada uno se adentre con su personaje y salga vivo y cuerdo si puede), pero sí quiero adelantaros que se trata de un escenario francamente divertido (teniendo en cuenta cuál es el sentido del humor de Los Pelotas, de los que servidor es fan incorregible, aunque Alex diga que no le hago caso). Desde el punto de vista de la presentación, es toda una lección de cómo hay que hacerlo. Sólo hace falta un guardián de los arcanos que sepa crear ambientes, y tres infelices a los que bien pronto se les atragantará la merienda en "una deliciosa tarde de terror". Pedídlo a vuestro suministrador habitual o directamente a Los Pelotas en la helada Kadath (que cae aproximadamente en el número 51 5º piso de la calle Urquijo, 48011 Bilbao.



Fanzine del club Warmice

Ha hecho su aparición el número 1 del fanzine "El Corrol de la Pacheca", órgano sexual informativo del club Warmice. Se trata de un fanzine ararkaótico de la mejor escuela, en el que se nota mucho la mano de Paco Pepe Campos. Quiénes quieran adquirir este "folletín menstrual de aparición

caótica" deben tirar 1d100 (como dice la portada) y enviar el resultado en dólares americanos a la calle París, 69, 1º 1ª 08904 L'Hospitalet (Barcelona), a la atención de Francisco José Campos.

El Corral de la Pacheca™



ÓRGANO SEXUAL INFORMATIVO DEL CLUB WARMICE - Año 1 - Nº 1 (De momento) No recomendado para menores de 18 años - PRECIO: 1D100 Dólares

MAS KAOTIKOS QUE NADIE

BarnaSoldat 89

La ciudad de ferias y congresos que decía la propaganda de antaño, va a contar con una nueva feria, la I Feria del Miniaturismo, que se celebrará los días 26, 27 y 28 de mayo en el remozado Pueblo Español. La feria pretende difundir todo lo relacionado con el miniaturismo y está organizada por Miniaturas Almirall-Palou y la Asociación de Miniaturistas Militares de España. Cuenta además con la colaboración del Ministerio de Defensa, la Generalitat de Catalunya y el Ayuntamiento de Barcelona.

BarnaSoldat'89



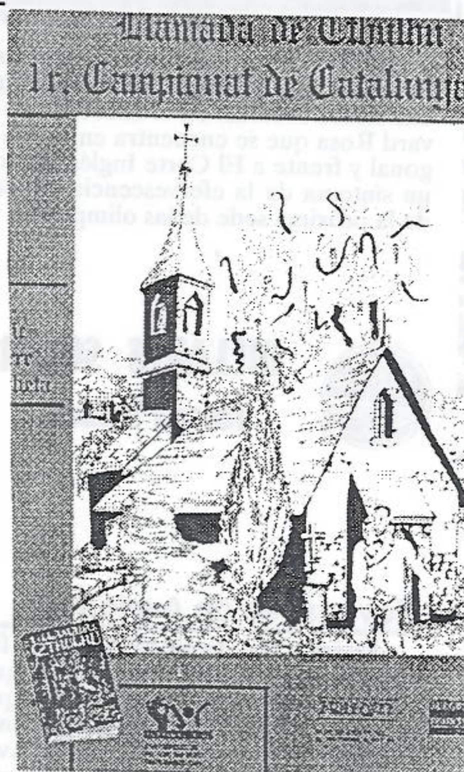
MAYO
26
27
28
MAIG

EN EL POBLE ESPANYOL
BARCELONA
I FIRA DEL MINIATURISME
I FERIA DEL MINIATURISMO

Se han invitado a fabricantes de Inglaterra, Francia, Italia y Alemania, así como a todos los fabricantes y tiendas especializadas de España. Paralelamente a la celebración de la feria se realizarán demostraciones técnicas, una subasta de objetos y se concederán premios a la mejor figura de plomo, al mejor diorama en plástico, al mejor diorama en plomo, la mejor maqueta en plástico y la mejor maqueta en madera.

Segunda Semana de Rol en Barcelona

El club Auryn organiza la Segunda Semana de Rol en Barcelona, que tendrá lugar los días 12, 13 14 y 15 de mayo. Esta semana incluye sesiones libres de partidas de iniciación y demostración, un campeonato de "La Llamada de Cthulhu" y una partida de rol en vivo. Además de los chicos de Auryn, el club Warmice tiene programada una actividad para el último día de la semana de rol.

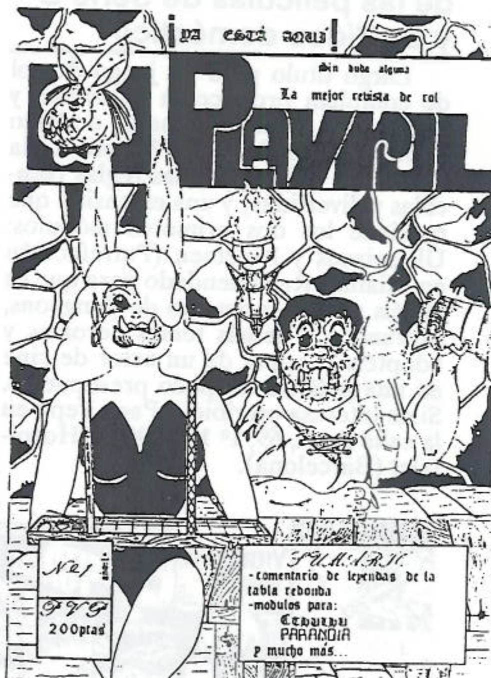


Playrol

Nuevo fanzine del club Auryn, que no se adredan ante nada y lanzan convencidos un modesto subtítulo, para que no quepa dudas en el lector de sus propósitos y ambiciones, leemos: "La mejor revista de rol".

Hacemos votos para que tenga una cálida acogida y contribuya a desarrollar nuestra querida afición y su calidad de juego.

Cuando además de la portada nos hagan llegar su interior podremos opinar con más detalle



IV Campeonato de Francia de Diplomacy

Los días 29 y 30 del pasado mes de abril se celebró en París el IV Campeonato de Francia de Diplomacy, dentro de la Primera Convención Francófona de Juegos de Tablero, que albergaba, además del Diplomacy, juegos como el Supergang. Full Metal Planet, Junta, Supremacia, La Fureur de Dracula, Fief II, Zargos, Civilización, Pax Británica y otros.

Como testimonio del evento, organizado por Association Belphegor, Casus Belli, Parker, Jeux Descartes y otros, se editó una revista Especial Diplo en la que entre otras cosas aparecían análisis de partidas elaborados por cinco fanzines dedicados al Diplomacy.



Star System: el juego de rol en el mundo de las películas de Serie B y de Vídeo doméstico

Largo título para un juego de rol de completa producción autóctona y debido a la incansable mente de Paco Pepe Campos del club Warmice. Ha aparecido el libro con las reglas (sencillas y divertidas) y una extensión que contiene los dos primeros módulos: Ultravixens y Nineteen (Putrefacción en Miami). Recomendado para que os alejéis por un momento de dungeons, profundos y demás temas heroicos y adoptéis el papel de un actor de cine en una película de poco presupuesto. Si os interesa escribid a Paco Pepe en la calle París, 69, 1º 1ª, 08904 L'Hospitalet (Barcelona).



2 Módulos para el Juego de Rol en el mundo de las películas de Serie B y de Video Doméstico. · por Paco Pepe Campos



·STAR-SYSTEM·
ULTRAVIXENS
NINETEEN ·

Nuevas tiendas en Zaragoza y Barcelona

Después de un impasse de varios años, Zaragoza vuelve a contar con una tienda especializada en juegos. Se trata de "Multijuegos", un establecimiento con muchos metros cuadrados y todo lo que el aficionado puede desear en materia de juegos y figuras. La tienda ofrece además juegos más clásicos, llegando incluso al billar. Esperamos que este digno sucesor de lo que fuera en su día "Librería General" sirva de punto de contacto a todos los aficionados de Zaragoza y que ello les anime a realizar de nuevo encuentros y actividades.



En Barcelona sigue la fiebre de las tiendas y Jocs y Coses acaba de abrir una nueva sucursal en el nuevo Boulevard Rosa que se encuentra en la Diagonal y frente a El Corte Inglés. Todo un síntoma de la efervescencia lúdica de la próxima sede de las olimpiadas.



BILLARES SOLER
Jocs i Coses

Novedades de Avalon Hill

Nuestro agente en USA nos ha facilitado importantes documentos que revelan cuáles son las novedades que se están preparando para la presente temporada en los laboratorios de Avalon Hill. La más destacable es la publicación de un nuevo mapa para Civilización, que cubre la zona occidental del Mediterráneo y significa que España aparece en este juego que sigue siendo un bestseller a pesar de los años que lleva en el mercado. En el terreno de los wargames, destacar la aparición de "Hollow legions" (los italianos en ASL), de "Desert War" (un módulo para Up Front, que se refiere naturalmente al Norte de Africa), "Main Battle Tank" (combate terrestre táctico entre americanos, rusos y alemanes en un hipotético conflicto futuro en la Vieja Europa, y "Turning Point at Stalingrad" que versa sobre el ataque y sitio de Stalingrado, con un mapa que es una fotografía aérea auténtica de la ciudad. Mención aparte merecen "Napoleon's battles", que será el primer reglamento para wargame con figuras (napoleónico, naturalmente) editado por AH y consta de tres libros más tablas; y "Siege of Jerusalem" un juego monstruo basado en el sitio de las Cruzadas con un mapa 122x84 centímetros y muchas fichas (y suponemos que muchas pesetas al llegar aquí).

Nueva imagen de Fumbler Dwarf

Luis Carlos Ximénez Gómez, del conocido club The Fumbler Dwarf, nos ha enviado el nuevo logotipo del club. El enano pifiador (traducción libre) sigue siendo un "hacha" como se puede apreciar en la imagen.



II Cap de setmana de Simulació i Rol

El II Cap de Setmana de Sturmtruppen se clausuró el pasado 1 de mayo. En líneas generales, se desarrolló en una tónica de bastante ambiente, con bastantes caras nuevas. En el campeonato de Outremer hubo auténticas epopeyas por parte de los cruzados, quienes fueron exterminados por las fanáticas hordas de los infieles; los participantes, aunque derrotados, *disfrutaban* con sus propias apocalipsis wagnerianas; que continuen así: lo importante es participar.

El capítulo de rol en lo que respecta a La Llamada de Cthulhu fue bastante irregular: partidas en las que la mortandad llegaba al 90%, partidas en las que -gracias a la magnanimidad del master- los jugadores sobrevivían, pero en el manicomio... ¿qué sería La Llamada... sin todo esto? La respuesta está en Arkham.

En lo que respecta al RQA, fue medio rol en vivo, medio rol clásico: unas pruebas preliminares permitían o no el acceso a la aventura. La prueba más sobresaliente era la petición de mano a la "bella" princesa ¡¡¡ sin comentarios !!!

El showrol de Paranoia cumplió como el mejor. Los espectadores atónitos contemplaban como una colla de "idos" desfilaban ante sus ojos a ritmo de pasodoble, desarrollando escenas que ni el Spielberg. Oh pobre esclarecedores. ¡Murieron con las botas puestas! Los donativos para las viudas, donde siempre.

Al margen de estas fermosas gestas, se pasaron 2 películas, Troll y Robocop. Esta última ambientó tanto a los jugadores como a los masters y por la tarde, después de la proyección, se podían oir frases como "tiene cinco segundos para tirar su arma", normal (¿normal dentro de una partida de Toon?)

También hubo Toon, Zone (bastante concurrido), un asalto al Chateuau Templaire defendido por 10 dunedain y atacado por 30 orcos, Star System (el rol al cine) Malefices (interesante) y al final la esperada fiesta-entrega de premios. De agradecer la asistencia a todos aquellos compañeros que supieron encontrar un hueco en su agenda para reunirse con nosotros. Hasta el año que viene

Rol en la escuela "Sagrada Familia" de Barcelona

El pasado mes de abril, dentro del marco de la "Semana Kultural", se jugaron unas partidas introductorias al mundo de los juegos de rol, orientándose a los asistentes sobre los propios juegos, los masters, etc. Los juegos elegidos fueron Runequest básico, La Llamada de Cthulhu y también Star Wars y Paranoia. La respuesta fue positiva en general e incluso había gente que se "soplaba" otros talleres para venir al de rol. Creo, con buenas razones (puesto que realicé una encuesta al respecto entre los asistentes) que en Sagrada Familia se ha creado un buen caldo de cultivo de jugadores y masters de rol. Espero que sigan adelante

Xavier Gómez

Club de rol i simulació Almogavers

Barcelona cuenta con un nuevo club que, a pesar de su reciente nacimiento, ya ha desarrollado una febril actividad. Su sede está en el Paseo Maragall, 199 bajos. 08026 Barcelona. Almogavers ha realizado ya varios talleres y un campeonato en la Escuela Pública Ferrán i Clúa de Barcelona y ha preparado unas conferencias sobre "la utilidad didáctica de los juegos de rol y simulación en el campo de las ciencias sociales" en la Escuela Universitaria del Profesorado de EGB, en Pedralbes. El presidente del club es Albert Boada Abad, y quienes querais contactar con él podeis escribir al Paseo Maragall, 199, 2º 2ª, 08026 Barcelona.

Consultorio del Orco Francis

Mercadillo

Compro original o fotocopias del WRG 7ª edición y alguna lista de ejércitos (da lo mismo si es en inglés o castellano). Llamar al (971) 208807 y preguntar por Paco.

Se vende Scorched Earth. Llamar al (948) 317538 de 14.30 a 15.30 y preguntar por Joaquín.

Desafíos

Francisco A. Heredia de la Hoz. c/ Angel Guimerá, 17, 5º 2ª 07004 Palma de Mallorca (Baleares). Aparte de estar dispuesto a jugar por correo, me interesaría contactar con gente que se dedique al IT'S A CRIME europeo.

Rogaría me mandaran información de un grupo de gente veterana (28 años en adelante) que esté en Madrid.

¿Hay algún tipo de juego que se pueda llevar a cabo en solitario?

J.R.M. Madrid

Hombre, no faltan veteranos en Madrid. Desde los del club Héroes, en la calle Canillas, 34, 3º dcha. 28002 Madrid, a los de Dragón, Plaza Nuestra Señora del Pilar, 1 2º izqda.. 28002 Madrid, o los recién formados CIMIO, cuya dirección aparece en la sección de El Estado de la Afición.

En cuanto a juegos en solitario haylos. Basta recordar el Tokyo Express del que se hablaba en el número 10, Raid on St. Nazaire, la serie de Ambush, etc. El número 1 de Líder contiene un extenso dossier sobre este tema.

Somos un grupo de amigos de Sevilla, que tenemos el Runequest, Cthulhu y Dungeons & Dragons Básico. Nos gustaría conocer la dirección y número de teléfono del grupo que tiene traducido el Dungeons&Dragons Expert para comprarlo.

R.V. (Sevilla)

Según rumores cada vez más ciertos, el Dungeons & Dragons Expert se va a publicar en castellano por parte de una conocida firma comercial. Por lo tanto, no es cuestión ahora de ir con copias piratas por ahí. Simplemente hay que esperar, y no desesperar, un poco más y tendremos Dungeons oficialmente y para rato.

Respuesta a las preguntas del número 10

La pregunta era sobre Sauron, ese magnífico y carismático líder que fue víctima de una campaña de descrédito por parte de hobbits, enanos, elfos y humanos (espero que me oiga y me cambie la tercera imaginaria). Pues bien, Sauron tenía nivel 240 antes de forjar el Anillo Unico; con el Anillo puesto su nivel sube a 360. Tras el accidente en que perdió Anillo y mano, quedó en un nivel "modesto": 120.

Concurso del Orco Francis Líder 11

Nuestro maravilloso dossier sobre juegos napoleónicos, nos obliga a hacer una pregunta sobre este tema. Sabido es que cuando Napoleón entró en Rusia, en su ejército figuraban numerosos aliados al lado de los franceses; uno de dichos aliados era el reino de Bavaria, que colaboraba con un cuerpo de ejército (el VI) compuesto por 30.000 infantes y dos mil jinetes (esto fue al pasar lista tras cruzar el Niemen, el 2 de julio de 1812). Pero ¿cuántos bávaros volvieron a cruzar el Niemen en el camino de vuelta el 13 de diciembre del mismo año?. Para el que acierte, le enviaremos un raupenhelm de fusilero bávaro Tamiya (mandad con la respuesta vuestra talla de cabeza, por favor).

Tras el obligado paréntesis traductor, ya estamos aquí contestando de nuevo a las preguntas que han llegado a esta redacción acerca de *RuneQuest*, su sistema de juego y la línea editorial de traducción prevista para el futuro. Para cuando leais estas líneas ya estará en la calle *El Señor de las Runas*, el suplemento de *RQ* dedicado a los Masters, con pantalla de tablas y escenario incluido. Un suplemento indispensable para todo buen RuneMaster.

Desde San Sebastián nos llega una carta firmada por Gorka Justo en nombre de *Los Siete Magníficos Donostiarras*. Después de poner por las nubes el sistema de juego y de combate ("los jugadores ya no podrán ir por ahí masacrando orcos de millón en millón"), nos hacen dos preguntas.

En primer lugar nuestros consultantes se preguntan en qué mundo pueden llevar a cabo sus aventuras (Tierra Media de Tolkien, Krynn, el mundo de Howard, Europa Fantástica), y se interesan en la publicación de los anunciados suplementos sobre Glorantha.

En realidad, *RuneQuest* es un sistema que se puede aplicar sin dificultad a cualquier mundo de juego. Con adaptar los sistemas de magia y de conjuros a voluntad, haciendo que éstos sean más o menos difíciles de conseguir, uno se puede meter casi dentro de cualquier mundo. La prueba es que este mismo sistema de juego ha valido para los mundos de Lovecraft en *La Llamada de Cthulhu*, para los de Moorcock en *Stormbringer* y *Hawkmoon*, y para dos o tres juegos más de fantasía (*Elfquest*, *Thieves' World*, etc.) y uno de ciencia-ficción (*Ringworld*). Visto ésto, el mundo en el que el Master quiera jugar depende sólamente de él. El sistema de juego te da libertad para meterte dentro de cualquiera de ellos al ser bastante real y no tener artificiosos condicionantes inherentes al propio juego. Yo, particularmente, los que prefiero son Glorantha, la Europa fantástica (mis amigos del club Héroe de Madrid me han hecho llegar a apreciar éste mundo, al que antes consideraba algo aburrido, pero que reconozco que era sólamente por puro desconocimiento) y Krynn (ésto último hay que decirlo en voz muy baja, ya que los dungeoneros consideran casi como una herejía jugar en Krynn con reglas que no sean de AD&D, aunque a mi sigue costándome trabajo imaginarme a Laurana buscando puertas secretas, a Tanis acaparando monedas de oro para poder subir de nivel y a Sturm peleando con los cubos gelatinosos, arañas gigantes, will-o-wisps y avispas gigantes que le salen al paso usando las tablas de monstruos errantes habituales).

En cuanto a los suplementos de Glorantha, el fuego se abrirá en Octubre con *Dioses de Glorantha*, el primer gran suplemento colocado en este mundo fantástico diseñado por Greg Stafford, y continuará con diversos módulos y campañas situadas en él. Hasta entonces, los Masters se tendrán que conformar con las pequeñas pistas que se dan en los módulos aquí publicados y con el mapa que se da en *RQ básico*. Para los que quieran más pistas, sugerirles que situen a sus aventureros en la zona del Paso del Dragón, en el centro de Genertela, y utilicen los modulos publicados hasta la fecha. Si quieren pueden situar en esa zona la campaña de *La Isla de los Grifos*, que también saldrá dentro de un tiempo, y que en su formato antiguo se colocaba precísamente allí, tirando balones fuera hasta que llegue *Dioses de Glorantha*.

Nuestros amigos donostiarras también dicen que "no tenemos muy claro el sistema de memorización de conjuros, ya que no entendemos cómo se "borran" de la memoria del lanzador como en D&D". La respuesta es, simplemente, que los conjuros no se borran de la memoria del lanzador como en D&D. Princesa Elenvial, por favor:

"Por supuesto que un conjuro no se borra de la memoria cuando lo lanzas. O lo conoces o no lo conoces. Puedes llegar a olvidarlo si no practicas con los años lo bastante, o si tu Inteligencia no puede abarcar el suficiente conocimiento como para recordar todos los conjuros convenientemente, pero en ningún caso por el hecho de lanzarlo. Una vez conoces un conjuro, lo conoces ya para siempre, y para lanzarlo solo necesitas concentración, y el gasto de energía mental (PM). Sólamente en el caso de la magia divina que usan los acólitos y sacerdotes de los dioses puede suceder algo así; pero es que ellos no usan conjuros propiamente dichos, sino poderes concedidos por los dioses a cambio de determinados sacrificios (ptos. de PER); en estos casos, una vez usado el poder, para volver a recuperarlo tienes que volver al templo y hacerle al dios en cuestión un sacrificio adecuado si quieres volver a ser digno de que te conceda otra vez una infinitesimal fracción de los poderes a su alcance."

Y ahora, desde Malaga nos escribe José Mª Gutierrez, con unas cuantas preguntas sobre el sistema de juego. Nos pregunta en primer lugar si se debe declarar todo lo que un personaje hará durante el asalto (ataques, defensas, etc.). La respuesta es sí, con algunas matizaciones. Desde luego se deben declarar las acciones que se llevarán a cabo del modo más exacto posible (ataques, detenciones, esquivas, conjuros, carreras, desplazamientos y su dirección, etc.) ya que si no los jugadores se pueden refugiar en la ambiguedad de sus declaraciones para escapar airosos de una situación imprevista; si ocurre algo sorprendente, los jugadores deben estar tan sorprendidos como sus personajes. Naturalmente, en ciertos casos se pueden permitir declaraciones estereotipadas para evitar la repetición sistemática que puede enlentecer el juego (P.ej.: "siempre que haya tortazos en el patio del castillo, yo cubro la retaguardia, y detengo en el primer asalto dos veces, una con el escudo y otra con la espada"), e incluso declaraciones condicionadas a cómo se desarrolle el asalto (P.ej.: "si el troll ataca a Arnak, entonces yo le golpearé desde atrás con la espada, pero si no, seguiré escondido tras la puerta").

Nos expone también una segunda duda. Es ésta. Son dos oponentes, uno "A" de MR-CC 5, y otro "B" de MR-CC 6. Si el oponente "A" ataca al "B" en el MR-5, ¿puede éste defenderse si dijo que iba a atacar en el 6? Y si en el MR-6 el "B" ataca al "A", ¿éste puede intentar esquivar o detener? La respuesta es afirmativa en ambos casos. La detención es una acción automática que se puede llevar a cabo en un determinado asalto a partir del MR-DES (momento a partir del cual un personaje puede empezar a actuar), siempre que se haya DECLARADO QUE SE INTENTARA DETENER EL ATAQUE RECIBIDO CASO DE QUE ESTE SE PRODUZCA. Se debe declarar siempre si se va a detener o esquivar, y qué ataque se intentará anular usando estas técnicas. Es imposible declarar en qué MR se hará la detención, ya que es imposible saber qué MR-CC tiene nuestro oponente. Simplemente, cuando llegue su ataque, intentaremos poner el escudo en medio.

Y ésto es todo por esta vez. Aquí, en *RuneConsultas*, seguimos esperando vuestras dudas.

Luis Serrano
The Fumbler Dwarf (Madrid)

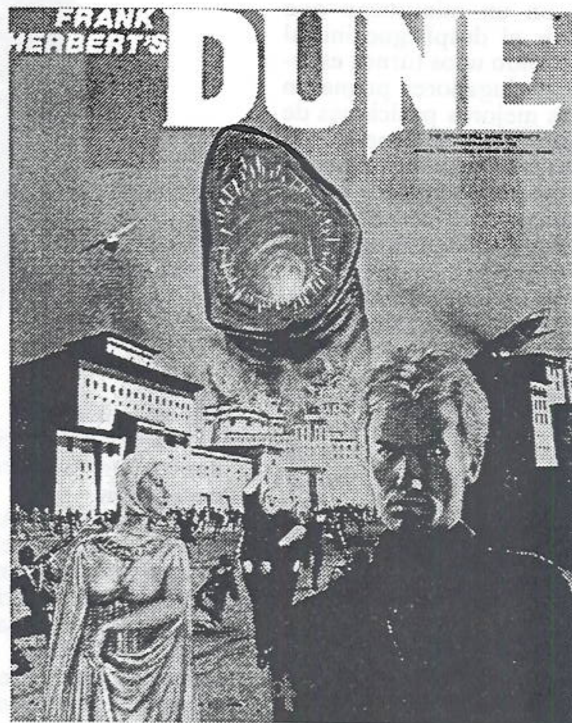
DUNE

análisis de las expansiones

por Xavier Salvador

"Fué en el momento álgido de la crisis cuando cayó en manos de Muad'Dib un viejo y desgastado ejemplar de un juego tradicional Fremen. Cual no fue su sorpresa al ver que se llamaba "Dune" y, por si fuera poco, reflejaba los personajes y la situación en que estaba inmerso. Aturdido por tan palpable prueba de las ancestrales maquinaciones Bene Gesserit, pidió consejo a Dama Jessica. Estuvieron analizando el juego hasta altas horas de la madrugada. Se puede afirmar que en esta noche de juego desenfrenado se fraguó la estrategia que conduciría al Kwisach Haderach hasta la Victoria."

De "Análisis de la Crisis Arrakena", por la Princesa Irulán (Difusión Privada, B.C. clasif AR-81081714).



Introducción

Dune en su versión originaria (Dune-novela) viene precedida por una aureola de gran clásico de la ciencia ficción, transmitida de lector iniciado a discípulo de manera casi litúrgica. Las razones: la coherencia interna del universo de Dune (a veces incluso demasiado explícita), el encanto de la filosofía de sus habitantes, y el intrigante conflicto de intereses que narra. Básicamente, pues, Dune-novela contiene los ingredientes necesarios para hacer de ella un buen juego multi-player (Dune-juego).

Pero el paso de Dune-novela a Dune-juego supone el riesgo propio de todo cambio de medio de expresión. Cualquier gran obra que se traslade a otro medio pierde calidad, interés o ambas cosas, y un buen ejemplo de ello es la discutible Dune-película. Sin embargo, el caso de Dune-juego es una agradecida excepción a esta norma. Los integrantes de Future Pastimes consiguieron, pronto hará 10 años, crear una pequeña maravilla, un juego que indiscutiblemente ha pasado a ser un gran clásico de los juegos diplomáticos y de ciencia ficción.

Dune-juego por supuesto no es ni mejor ni peor que Dune-novela, es sencillamente... diferente! Aquí es donde encontramos el mérito de sus diseñadores. Toman de la novela todo aquello que tiene una vertiente lúdica: los distintos grupos de poder interesados en controlar el planeta Arrakis (Dune), su flujo de especia y, por ende, el Imperio; las peculiares caracterísitcas de cada uno, sus posibles conflictos y alianzas, Todo ello lo encuadran en una mecánica de juego que potencia la habilidad negociadora y la picardía del jugador.

Si como sistema de juego por si solo ya resulta un placer probarlo, sólo le falta añadirle el ambiente de la novela para acabar de redondearlo. Pero no es este el lugar indicado para predicar las excelencias del juego ni de la novela, que ya se defienden por si solos. (Unicamente, se recomienda muy intensamente a quien no conozca alguno de los dos que sin falta se lo agencie). Aquí tratamos de las dos expansiones de Dune-Juego: La Cosecha de Especia y El Duelo.

LA COSECHA DE ESPECIA



La "Cosecha de Especia" es a Dune lo que un buen telonero a un concierto de rock: prepara el ambiente para que la estrella brille más.

La "CdE" en un mini-juego que viene a sustituir al despliegue inicial de Dune, añadiendo unos turnos especiales en que los jugadores pugnarán por obtener las mejores posiciones de salida en la guerra en el planeta. Así, donde antes todas las partidas empezaban con la misma atención y los jugadores "relativamente" frios, ahora Dune se iniciará con situaciones siempre variantes y tensas.

La variación se manifestará en el control de los centros neurálgicos de Dune (Arakeen, Carthag, los 3 Sietch), en la cantidad de tropas inicialmente disponibles en el planeta y en el fondo de especia; y vendrá dada en función de los méritos y la suerte de cada jugador. La tensión la pondrá un ambiente caldeado por los cinco turnos de alianzas, traiciones y demás maquiaveladas previas.

Contenido

Encontramos en primer lugar las Cartas de Planeta que, además de representar gráficamente el planeta natal de cada jugador e indicar las caacterísticas especiales de cada jugador (siguiendo con el sistema del propio Dune), sirven para sortear las facciones.

Una vez sorteadas, se inicia la gestión por parte de la CHOAM de la cosecha de especia de Dune durante el período inmediatamente anterior al conflicto. Tras determinar quién será el primer Administrador mediante una puja en especia, se procede a resolver 5 turnos de cosecha.

Cada uno de ellos consiste en: 1) el informe que el Administrador presenta a la CHOAM sobre la cosecha y su propuesta de reparto entre los jugadores; 2) la reunión de la CHOAM en que se vota al respecto del informe de reparto del Administrador y su eventual continuidad en el cargo; y 3) una puja por el acceso al control de baluartes y la presencia de tropas en el planeta, con la especia obtenida de la recolección.

El informe del Administrador consiste en el reparto entre los jugadores en secreto (mediante las Cartas de Acción) de la especia recolectada. Esta viene dada en cada turno por una Carta de Cosecha, de entre un mazo con valores variables, conocida únicamente por el Administrador. La cantidad total repartida no tiene porqué ser igual a la recolectada, y de su diferencia deriva ingresos el Administrador; siempre que no se exceda y/o tenga vista suficiente como para que se apruebe su informe.

En la reunión de la CHOAM cada jugador vota en secreto (mediante una carta de voto) a favor o en contra del informe. Quién está de acuerdo recibe la cantidad estipulada. Una vez descontado el reparto a los votantes favorables, el resto depende del resultado de la votación. En caso de ganar el "sí", los que han votado "No" no reciben nada, quedándose el resto el Administrador se producen los mismos efectos cuando a pesar de ganar el "No" el informe es verídico. Si, por el contrario, gana el "No" y el informe es fraudulento, los que han votado en contra se reparten el resto y el Administrador es cesado y sustituido.

Después del reparto de la cosecha, los jugadores pujan por las cartas de Acceso siguiendo el mismo mecanismo que se utiliza en Dune para las cartas de Traición. Estas casrtas de Acceso son las que darán posteriormente a los jugadores la posibilidad de controlar baluartes, bajar tropas al planeta y disponer de una reserva de especia.

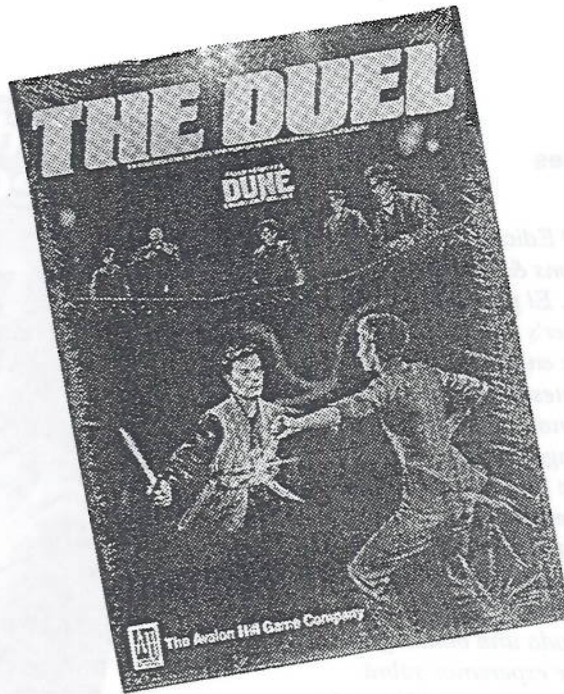
Al finalizar los cinco turnos de recolección, los jugadores pueden proceder al intercambio que consideren oportuno de Cartas de Acceso y posteriormente despliegan competitivamente las tropas en el planeta. Ahora ya se puede empezar la partida de Dune como la conocemos.

Por cierto, en CdE vienen 5 Cartas de Traición adicionales a añadir al mazo de Dune: un proyectil (cazador-buscador), un escudo, una carta inútil (Ya, ya, yawn1), una carta que dobla la especia recogida (cosechadora) y una que se puede jugar en lugar de revelar una Carta de Especia como si apareciera un gusano (Martilleador).

Valoración

La valoración global de la Cosecha de Especia no admite discusión. Es un fichaje obligado para toda persona interesada en el mundo de Dune.

EL DUELO



El Duelo es un desarrollo hasta cierto punto morboso de Dune. No satisfechos por la mortandad provocada en los combates entre ejércitos, los diseñadores introducen, inspirándose como siempre, en Dune-novela, el combate cuerpo a cuerpo entre líderes.

Con la introducción de El Duelo se puede reaccionar al contrario con una amenaza Kanly para que no lleve a cabo una acción concreta, a riesgo de provocar un duelo entre un líder de cada facción (lo que puede convertir el juego en una pseudo siciliana sucesión de vendettas). Por otra parte, los líderes pueden llegar a las manos si en el transcurso de un nexo no se llega a ninguna alinaza. Es la llamada Guerra de Asesinos, uno de los más intesos estímulos para llegar a alianzas.

Además en el Duelo aparecen los verdaderos líderes en juego, mientras que en Dune eran abstraidos en el papel del jugador. Se podrá utilizar a Paul, el Barón, el Emperador, la Reverenda Madre, el Doctor o el Piloto como cualquier otro líder de la facción, con las ventajas y desventajas que se detallan más adelante.

Contenido

La Arena de Duelo es el espacio físico en que se celebran los combates tácticos entre líderes por un Kanly o una Guerra de Asesinos. Ambos tipos de combate se distinguen entre sí porque, mientras en un Kanly solo participan un líder del jugador que había realizado la amenaza y otro del jugador que la ha roto, en una Guerra de Asesinos combate un líder de cada facción. Por otro lado sólo en el combate por Kanly se puede apoyar a un líder con especia.

La mecánica del combate es abstracta y relativamente sencilla. El tablero se divide en 3 circunferencias concéntricas, exterior, media e interior, respectivamente divididas en 5, 4 y 3 sectores. A cada turno un jugador puede realizar una combinación de 2 acciones: moverse a un/dos sector(es) adyacente(s) y/o jugar una/dos carta(s) de Duelo. Estas Cartas de Duelo permiten atacar en una dirección concreta (izquierda, derecha, delante, detrás); defenderse de un ataque proveniente de una de esas direcciones; colocar, eliminar o saltarse Fichas de Bloqueo entre sectores y otras acciones, como lanzar un cuhillo a 2 espacios, mover o atacar 3 veces en un turno o escapar de la Arena con honor.

Excepto la inicial, estas cartas se ganan al avanzar el líder hacia el centro de la arena y se descartan al jugarlas, pudiendo guardar las que sobren para otro combate. La resolución de los combates consiste en revelar la identidad, hasta este momento oculta, del líder atacante, el cual ataca con una potencia igual a su valor presente.

Se reduce en esta misma cuantía la especia que apoya al líder atacado y en su defecto su valor presente. La especia ganada en combate incrementa las reservas. Las defensas actúan en sentido contrario y se consideran simúltaneas a los ataques. Cuando la fuerza de un líder cae a cero, queda eliminado.

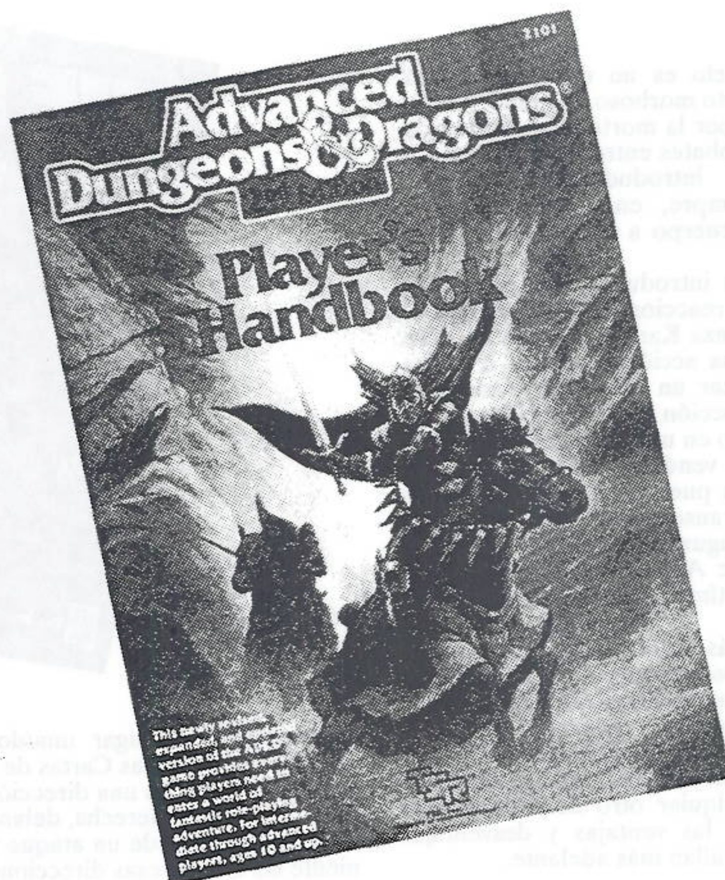
Como se ha comentado anteriormente, los jugadores también pueden disponer del líder principal de su facción y de su fuerza considerablemente superior a la de cualquier otro líder (10). Pueden ser utilizados en las mismas circunstancias que los otros pero con una restricción semejante al Rey en ajedrez: si mueren, queda eliminado el jugador.

En el Duelo también se añaden Cartas al mazo de Cartas de Traición de Dune. Concretamente se dispone de un veneno (Droga Ellaca), un detector de veneno, una carta inútil (Kull Wahad) y dos cartas especiales (Cono de Silencio y Droga Residual) de efectos refinados. La primera impide realizar determinadas acciones a los enemigos y la segunda es un refinado sistema de chantaje.

Valoración

La valoración global de El Duelo es discutible. Es una expansión interesante para los fanáticos de Dune, pero su apreciación será directamente proporcional al sadismo y morbosidad del jugador.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS 2ª EDICION



por Luis d'Estrées

La tan esterada 2ª Edición del Advanced Dungeons & Dragons está por fin en marcha. El primer volumen de la serie, el Player's Handbook, está incluso disponible en algunas tiendas privilegiadas de nuestro país, y se espera que para finales del 89 estén publicados el Dungeon Master's Guide, algunos de los tres manuales del Monstrous Compendium, el Dungeon Master's Screen y el accesorio que contendrá las nuevas hojas de personaje, el Character Record Sheets. Toda una bonita gama en perspectiva que esperemos sabrá convencer a los seguidores del juego de rol más viejo y jugado del mundo...

Nuevo look: el "Player's" 2ª ed.

Con un nuevo logotipo más actual y un nuevo diseño de portada (el estilo de las ilustraciones la misma línea), el Player's Handbook 2ª ed. anticipa una de las principales mejoras que necesitaba la gama: el orden . Parece ser que el equipo ha cambiado definitivamente el alineamiento de su maqueta (Chaotic Evil) por un estilo más limpio, ameno, y sobre todo, más claro. La maquetación en dos tintas, con indicaciones de párrafo y símbolos que distinguen unas secciones de otras, parece confirmarlo. Todo parece indicar entonces que terminaron aquellos tiempos en que los jugadores podían fumarse el cigarillo o merendar tranquilamente cada vez que el Máster anunciaba "que tenía que consultar algo en los manuales".

Y hablando de manuales, otra de las esperanzas que cabe albergar a propósito de esta 2ª versión es el compilamiento de las reglas que sin duda permitirá ampliar el círculo de Directores de Juego, actualmente reservado a chicos atléticos y musculosos... ¡Que fueran capaces de trasladarse con los 11 tomos a cuestas en cada partida! Ello no quiere decir que TSR se esté olvidando de sus seguidores de "la primera época". Ni mucho menos. La serie AD&D 2ª ed. sigue siendo totalmente compatible con los manuales de las versiones anteriores.

Tan bonito por dentro como por fuera...

El Player's Handbook es un libro contundente de 256 páginas, con interiores en dos tintas y numerosas indicaciones (por logotipos o diseños de maqueta) que diferencian claramente una sección de otra. La razón principal de su mayor volumen reside en el hecho de que se han incluído en su interior informaciones anteriormente contenidas en el Dungeon Master's Guide y el Unearthed Arcana.

También se han incluído nuevas reglas que, sin embargo, no desconcertarán demasiado a los habituales practicantes de este juego que conocen ya en gran parte sus mecanismos e incluso los han practicado en su gran mayoría. Estas son algunas de las principales novedades:

- Una creación de personajes con sistemas de competencias basados en las características (como ya se indicaba en el Unearthed Arcana), permitiendo así definir el perfil del personaje.

- Una reducción de las clases de personaje que se limitan a 4: Warrior, Wizard, Priest y Rogue. Los otros tipos de personaje como los paladin, ranger, illusionist, druid, bard, etc. no son más que especializaciones de una

de las clases principales. De este modo, han desaparecido algunas clases (como el assasin o el monk) y se han modificado otras (sobre todo las especializaciones relacionadas con la magia, como el transmuter o el abjurer).

- el capítulo de la magia se ha sofisticado notablemente, con la intención de darle una coherencia. Por ejemplo, los Sacerdotes deberán su poder a unas de las 16 esféras de influencia, mientras que los Magos pertenecerán a una de las 9 escuelas de Magia.

- Siguen existiendo las mismas bases que definen al personaje: la clase, el nivel y el alineamiento. Se mantienen las exigencias de raza y mínimos en características para acceder a ciertas especializaciones. Destaquemos por ejemplo que cualquier raza admite la clase de sacerdote y que los porcentajes del ladrón ya no son fijos, sino que el jugador se reparte la puntuación entre sus competencias.

El gran cambio: el sistema de combate

Totalmente revisado, el sistema de combate de la 2ª edición es sin duda lo más destacado de esta nueva versión. La incorporación principal ha sido la del THACO (To Hit Armor Class O), sistema ya reconocido e utilizado por muchos Másters de AD&D que permite una simplificación sustancial para la simulación de combates. No es ésta sin embargo la única novedad del sistema de combate en el cual tambíen se incluyen modificaciones de los apartados sobre sorpresa e iniciativa y otras reglas opcionales.

Otras aportaciones sustanciales...

La nueva repartición de PX seguramente permitirá que se eviten las partidas en las que impera la masacre por principio. De ahora en adelante, el grupo obtendrá puntos por completar la misión, el guerrero por combatir, el ladrón por robar, el clérigo por hacer adeptos, etc.

Menos divertido sin duda para nuestros personajes ha sido el retirar la opción de "coma" antes de la muerte definitiva. Con la nueva edición, a 0 te mueres y se acabaron los -9.

Desaparecen igualmente los poderes psiónicos, ante el rotundo éxito obtenido por sus practicantes...

El capítulo consagrado a la magia ha cambiado mucho, por lo que resulta aconsejable releerse enteramente esta sección, en la cual las descripciones y efectos de los hechizos han cambiado.

Y buscándole las cosquillas...

Yo esperaba mucho más del diseño de esta nueva edición (aunque esto vaya a gustos, prefiero el estilo de GDW y su Space 1889), sobre todo cuando se conocen los calendarios de Dragonlance de estos últimos años...

Pese a que a primera vista hay una notable mehoría en lo que se refiere a la maquetación y diseño de interiores, una segunda lectura más en profundidad revela que el aspecto "caótico" permanece en algunas secciones, y que las confusiones en algunos párrafos siguen existiendo (vease por ejemplo olvidos de tablas, contradicciones sobre el equipamento, las restricciones de armadura, etc.).

La sección ha cambiado de modo sustancial hasta el extremo de ser muy distinta a la propuesta en las primeras versines. Considerando que se trata de una de las secciones más "tocho" del Player's, el obligado reciclaje de los Magos va a desesperar a más de uno.

Continuará...

Finalmente, tan solo queda decir que el impaciente aficionado deberá esperar la aparición del Master Guide para el verano y del material restante (Monstrous Compendium -tres libros cuyo tercer libro incluye los monstruos de Forgotten Realms-, dungeon Master's Screen y Character Record Sheets) para el resto del año.

Como novedad prevista para finales del 89 principios del 90, TSR prevee publicar unos libretos que incluirán más información sobre las clases de personajes existentes y las particularidades de cada una de ellas y sus especialidades. El orden previsto es el siguiente: The Complete Figther Manual, The Complete Thief Manual, The Complete Cleric Manual y The Complete Wizard Manual.

A la espera de los siguientes volúmenes de la serie, el "saborcillo" que desprende el Player's Handbook permite soñar con un juego renovado que hará las delicias de los futuros Másters de AD&D 2ª edición.



BILLARES SOLER

Jocs i Coses

AHORA EN EL NUEVO



DIAGONAL 609 - 615

(JUNTO EL CORTE INGLES)

LOCAL Nº 26

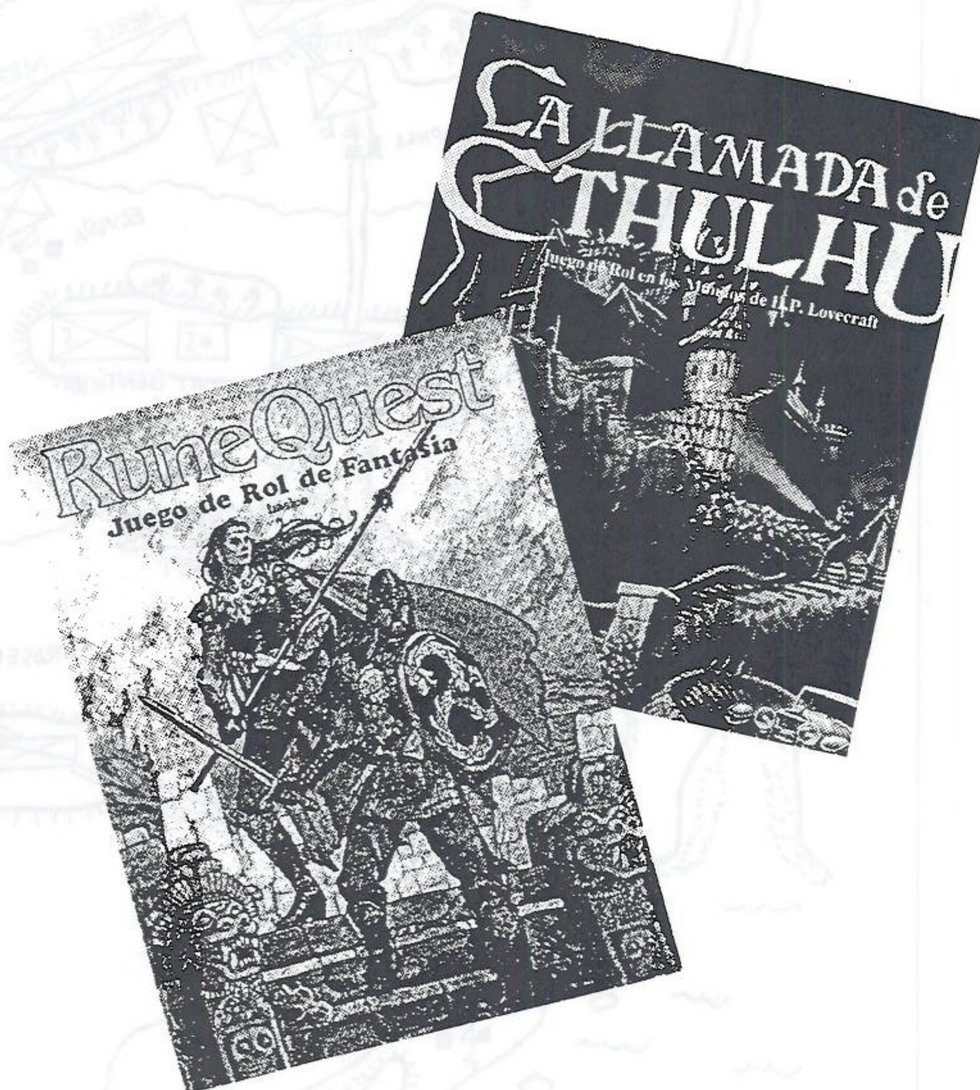
*** GRAN VIA CORTS CATALANES, 519 - 08015 BARCELONA. TEL : 254.67.50**

*** BULEVARD ROSA, LOCAL Nº 26 - DIAGONAL, 609 - 615 - 08028 BARCELONA. TEL : 419.06.74**

Pantallas

para La Llamada de Cthulhu y RuneQuest

Ya están aquí las pantallas para Cthulhu y Runequest. Dos ayudas que por un lado aumentarán la intimidad de los masters, y por otro resumen información importante en forma de tablas. Pero las pantallas no vienen solas, como veremos ahora mismo.



El Guardián de los Arcanos

Comenzaremos por *La Llamada de Cthulhu*, para la que se publica la pantalla del *Guardián de los Arcanos*, acompañada de un módulo, realizado por Luis del club Acies y Jordi, traductor de *La Llamada*.

Vaya por delante que algunos ya conocerán el módulo, puesto que se trata del que se utilizó en las JESYR 88, en la ronda final del torneo de *La llamada de Cthulhu*. Por eso algunos ya habrán oído hablar de él, o incluso lo habrán jugado, si es que llegaron a finalistas en aquella magna ocasión.

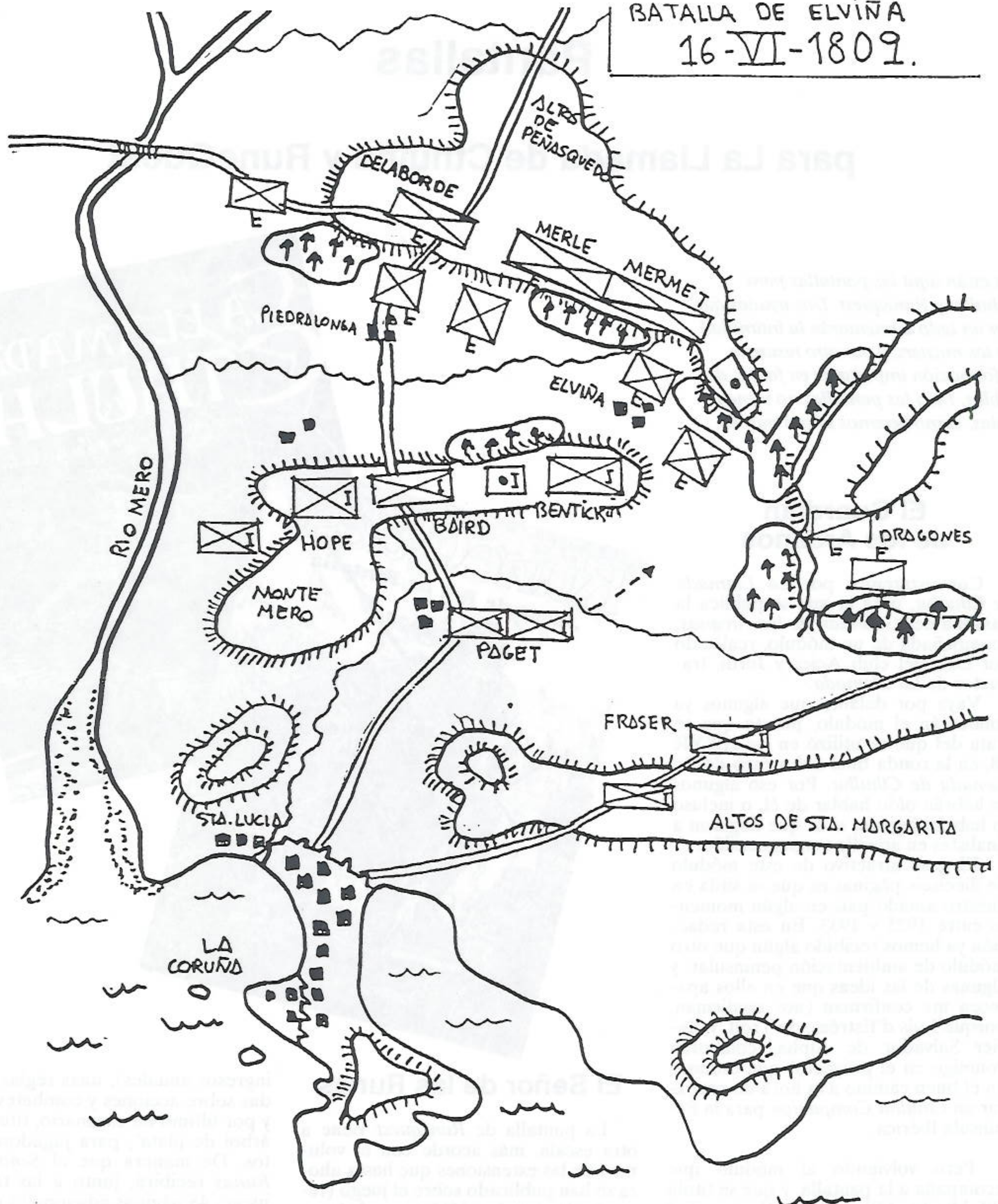
El gran atractivo de este módulo de dieciseis páginas es que se sitúa en nuestro amado país en algún momento entre 1925 y 1933. En esta redacción ya hemos recibido algún que otro módulo de ambientación peninsular, y algunas de las ideas que en ellos aparecen me confirman (nos confirman, porque Luis d'Estrées, de Troll, y Xavier Salvador de Alpha, colaboran conmigo en el proyecto) que estamos en el buen camino a la hora de preparar un *Cthulhu Companion* para la Península Ibérica.

Pero volviendo al módulo que acompaña a la pantalla, y que se titula "Maldición Milenaria", sólo os diré que es una sabia combinación de investigación y acción, con una ambientación cuidada y bastante emoción. Espero que los que no lo conozcáis, disfrutéis como locos con él; es un buen compañero para la pantalla e incluso los guardianes podrían estrenar la pantalla con esta visita a nuestro país de la mano de Jordi y de Luis.

El Señor de las Runas

La pantalla de *Runequest* viene a otra escala, más acorde con el volumen de las extensiones que hasta ahora se han publicado sobre el juego (recordemos que *Los Vikingos* y el *Avanzado* tienen casi tantas páginas como el básico). Aquí, Luis Serrano ha realizado una excelente labor aglomerando una serie de consejos para arbitrar el juego ("Cómo ser un buen master"), ayudas a los escenarios (más información y tablas para los masters y jugadores, incluyendo datos tan curiosos como los niveles de vida según los ingresos anuales), unas reglas detalladas sobre acciones y combates navales y por último un escenario, titulado "El árbol de plata", para jugadores novatos. De manera que el *Señor de las Runas* recibirá, junto a las tablas de juego, 48 páginas adicionales de información y el módulo. La verdad es que los aficionados a *RuneQuest* no se pueden quejar por falta de material. Ahora sólo nos falta vuestra opinión sobre las ilustraciones de las pantallas, tanto las de *Runequest* como las de *La Llamada de Cthulhu*. A ver si os gusta el lado artístico de la cosa.

J. López Jara


BATALLA DE ELVIÑA
16-VI-1809.
ALTOS DE PEÑASQUEDO
DELABORDE
MERLE
MERMET
PIEDRALONGA
ELVIÑA
RIO MERO
HOPE
BAIRD
BENTICK
MONTE MERO
PAGET
DRAGONES
FRASER
ALTOS DE STA. MARGARITA
STA. LUCIA
LA CORUÑA
INFANTERIA INGLESA
INFANTERIA FRANCESA
DRAGONES FRANCESES
ARTILLERIA FRANCESA
ARTILLERIA INGLESA

LA BATALLA DE ELVIÑA. 16-VI-1809

por Jesús Mª Cortés Meoqui

1. Introducción histórica

Después de la capitulación, por el Convenio de Cintra, del ejército francés de Portugal mandado por Junot, los generales Wellington, Burrand y Dalrymple fueron sometidos a consejo de guerra; mientras tales hechos tenían lugar en Inglaterra, al frente de la fuerza expedicionaria en España quedó Sir John Moore, cuya misión era establecer contacto con las tropas de La Romana para operar en conjunción. Desdichadamente para él, Napoleón en persona había atravesado los Pirineos para reinstaurar a su hermano en el trono; tras entrar en Madrid el Emperador decidió dirigirse contra la única fuerza operativa que aún exisitía en el norte: los 30000 ingleses de Moore, por entonces situados en los alrededores de Salamanca. Un despacho capturado permitió conocer los movimientos franceses, que pretendían coger al enemigo en un movimiento de pinza entre los cuerpos de Ney, Soult y el propio Napoleón; así, abandonando los planes de dirigirse a Burgos, el general inglés opta por comenzar la retirada hacia los puertos gallegos.

El día 29 de diciembre, en Astorga, se produce el primer choque entre las caballerías francesa e inglesa, con un saldo favorable a ésta, que logra poner en fuga a los imperiales y capturar a Lefevre-Desnoettes.

Las tropas españolas de La Romana fueron atacadas la víspera por los dragones, causándoles tales daños que el ejército como tal dejó de existir. Los ingleses estaban sólos ante el Corso.

La retirada y persecución se hicieron penosas tanto por las infames condiciones atmosféricas (nieve y lluvia casi ininterrumpidas), como por la ausencia de vituallas, pues los campesinos abandonaban los pueblos ante los excesos cometidos por ambos contendientes, llevándose todo lo que de valor tenían.

A partir del choque de Astorga Napoleón abandona su ejército, trasfiriendo el mando a Soult de unos 30000 hombres; Ney le seguía a 2 días de marcha con 16000 bayonetas más y la orden de apoyarle.

Las escaramuzas se sucedieron a lo largo de todo el camino pero los ingleses siempre obtuvieron ventaja en tales encuentros, por lo que pronto los franceses se limitaron a seguirles a distancia prudencial, y capturar los rezagados y desertores que encontraban el 2 de enero de 1809, al entrar en Bembibre, los imperiales cogieron gran número de "casacas rojas" tirados por las calles, tan borrachos que no podían ni andar.

Moore entretanto forzaba la marcha, abandonando muchos bagajes e incluso la Tesorería del ejército, con el fin de asegurarse la llegada sin oposición a La Coruña o Vigo, donde esperaban encontrar los transportes para embarcarse. A los flancos las brigadas de Craufurd y Alten protegían al grueso del ejército.

El 3 de enero tiene lugar en Cacabelos un nuevo combate de caballería: por un lado el 15º de Húsares ingleses y una batería de la R.H.A., y frente a ellos los dragones de Colbert y Lahoussaye, que son mantenidos a raya hasta el anochecer.

Al día siguiente, despues de cruzar Piedrafita, Moore abandona la idea de dirigirse a Vigo, y tras una marcha de 36 horas logra distanciarse de sus perseguidores, entrando en Lugo donde adopta una fuerte posición defensiva para permitir la incorporación de los rezagados.

Finalmente, el 11, Moore alcanza La Coruña tras destruir un puente sobre el rio Mero, lo cual retrasa el avance francés durante 3 días. Para decepción de los ingleses la flota aún no había arribado a puerto, por lo que su general toma las disposiciones necesarias para enfrentarse al enemigo; los arsenales de La Coruña permiten reponer el equipo inglés, mientras las municiones sobrantes son destruídas. El día 14 los barcos atracan en el puerto y son embarcados los cañones (salvo 9 que se despliegan en Monte Mero) y los heridos, los caballos que no pueden subir a bordo por falta de espacio son sacrificados en la playa.

El 16 de junio comienzan las escaramuzas en toda la línea, precedente de la batalla que, desde la 1,45 pm. hasta las 6 pm., iba a tener lugar en los alrededores de la aldea de Elviña.

2. Disposiciones iniciales y desarrollo

Los franceses desplegaron su línea en los Altos de Peñasquedo dominando la posición inglesa de Monte Mero, en su flanco izquierdo los dragones de Franchesqui y Lahoussaye, y el derecho apoyándose en el río. Los ingleses tenían vanguardias situadas en Elviña y Piedralonga, una primera línea en el Monte Mero y reservas en Eirín y Oja.

El terreno muy montañoso, salpicado de árboles y cercados, limitaba las funciones de la caballería y la visibilidad de las tropas.

El plan de ataque francés se proponía desbordar al enemigo a través de Elviña, tomando por el flanco el dispositivo del Monte Mero, y con tal fin avanzaron tres columnas de la División Mermet apoyadas por el fuego de las 5 baterías desplegadas en los Altos de Peñasquedo; los dragones comenzaron una maniobra destinada a rebasar el flanco derecho inglés por los Altos de San Cristóbal, única zona practicable para los caballos, aunque

en muchos momentos los jinetes se vieron obligados a combatir pie a tierra.

Moore ordenó a Paget dirigirse hacia el San Cristobal para frenar el vance enemigo, y a Fraser proteger el ala amenazada.

Las 8 columnas de batallón francesas estaban ascendiendo el Monte Mero apoyadas por la 3ª Brigada de Mermet pero, cuando iban a alcanzar la cima, Moore lanza a la carga al 50º Regimiento y el 42º, mientras el 4º les cubría el flanco. pronto la efectividad del fuego inglés -como ya había sucedido en Vimiero- obligó a retroceder en desorden a los franceses hasta Elviña. En el poblado la lucha fue feróz y sin cuartel sucediendose el dominio para uno y otro bando hasta que Moore envió el 1º Guards que, finalmente, rompe la resistencia imperial; en este momento una bala de cañón arrancó el brazo de Moore, quien poco despues moría en La Coruña.

Mientras la lucha en los cercados y huertos de Elviña cesaba, el intento de rebasar la derecha inglesa tampoco tuvo mejor fortuna: los ingleses (91º, 52º, 95º, 20º) protegidos por los muros y setos descalabraron el ataque de los Regimientos 4º y 47º, que se vieron privados de todo apoyo al ser imposible el avance de la caballería por lo dificil del terreno.

Soult, al ver fracasar su plan inicial y contando aún con tropas suficientes para intentarlo de nuevo, lanzó un ataque contra la izquierda de los ingleses, éstos fueron cogidos por el flanco, pues habían avanzado mucho en apoyo de las tropas de Elviña, y se vieron obligados a retroceder hasta que recibieron refuerzos del 59º Regimiento; la niebla puso fin al combate.

Tambien alrededor de Piedralonga hubo intercambio de disparos hasta la caída de la niebla, pero de escasa efectividad.

Esa noche los ingleses concluyeron la evacuación sin ser molestados por Soult; el cadaver de moore fue enterrado en La Coruña.

Cada bando sufrió unas 900 bajas, entre ellas gran número de oficiales.

3. ¿vencedores o vencidos?

La retirada y posterior evacuación del ejército expedicionario provocó una tormenta de opiniones cruzadas en Inglaterra, donde algunos censuraron la actitud de Moore tachándolo de pusilánime e indeciso; estos detractores alegaban que podía haberse planteado batalla y derrotado mucho antes al francés, en cualquiera de las inexpugnables posiciones que los ingleses abandonaron a lo largo del camino. Frente a ésto la mayoría de los historiadores elogia la actitud de Moore al haber logrado conservar casi intacto el único ejército de que disponía Inglaterra.

4. Elviña en simulación

a) La campaña:

Todo el movimiento de repliegue inglés constituye el marco ideal para una campaña que una el juego de tablero, representando la zona desde Salamanca hasta la Coruña, y con figuras tanto en batallas como escaramuzas. El margen para la improvisación es grande pues son muchos los supuestos que podemos plantear:



¿Qué hubiera pasado si Napoleón hubiera continuado al frente del ejército?

¿Por qué no combatieron los ingleses en Lugo?

¿Qué valor hubieran tenido las tropas de La Romana de no ser destruídas?...

Cuando diseñemos la campaña debe tenerse especial cuidado en reflejar la escasez de alimentos y el mal tiempo, así como lo abrupto del terreno, restringiendo drásticamente el movimiento fuera de los caminos; tambien una serie de tarjetas que reflejen acontecimientos tales como: el hallazgo de una bodega llena de vino, o la tesorería inglesa; la ruptura de un puente por crecida del río..., pueden ser útiles.

A un nivel más estratégico el juego "La Guerra de la Independencia" de TYR cuenta con muchos atractivos para realizar campañas con figuras.

mo un meteoro susceptible de aparición y los efectos que pueda tener en las armas.

Los franceses retrasaron el inicio de la batalla hasta casi las 2 pm. debido al gran número de rezagados, que habían reducido los efectivos de algunas unidades a menos de la mitad, ésto puede representarse mediante una tirada de 1d6: si sale 6 esa unidad sufrirá una disminución en sus fuerzas igual al resultado de 1d100.

Al final de la batalla los franceses recibieron el refuerzo de la División Heudelet, tan fatigada que no pudo intervenir; tal vez os interese considerar los efectos que hubiera producido de estar plenamente operativa.

Tambien si los jugadores lo desean pueden hacer que los cañones de La Coruña y los de la flota apoyen a los ingleses, cubriendo los primeros la zona de Sta. Margarita y los segundos el ala izquierda de Moore.

En general las tropas deben presentar una apariencia lastimosa despues de tan larga caminata bajo los rigores del tiempo, lo que no se corresponde con muchos ejércitos "desfile-impecable" que conozco...

Objetivos

La batalla concluirá necesariamente a las 6 pm.; se considera que los franceses han vencido si logran instalar una batería en los altos frente a Sta. Lucía o si arrollan hasta La Coruña al dispositivo inglés. Para los ingleses es fundamental mantener la línea del Monte Mero, aunque sólo son derrotados si el ejército imperial alcanza los altos de Sta. Margarita, deben evitar en todo caso la captura de alguno de sus cañones.

b) la batalla:

Terreno: aunque hoy La Coruña ha crecido llegando al propio campo de batalla, aún puede verse, además de la tumba de Moore, la llamada "piedra del Inglés", lugar donde se supone que cayó herido éste al frente de sus tropas.

El terreno es muy quebrado, lleno de ondulaciones que irremediablemente desordenarán cualquier unidad que avance; además cada pocos metros aparece un cercado de piedra, un camino hundido, pequeños arroyos... que hacen que esta zona sea ideal para la defensa.

Los Altos de Peñasquedo en la mesa se representarán con tres niveles abruptos y bosque abierto. El valle donde se encuentra Elviña reune las características que ya citamos antes, y el Monte Mero es una elevación de 2 niveles; el resto se considerarán montes de un nivel pero sólo en el ala izquierda francesa hay posibilidades de que avance la caballería.

El valle detrás del Monte Mero, donde se desplegó la reserva inglesa, es bastante más transitable y las tropas de las tres armas pueden circular sin limitaciones, los torrentes que cruzan el campo de batalla son todos vadeables pero reducen el movimiento.

Clima y otras circunstancias

La batalla se interrumpió a las 6 pm. debido a la caída de la niebla, por ello recomiendo que cada turno se haga un test de visibilidad en que las posibilidades de que se reduzca ésta sean mayores conforme pase el tiempo. No podemos ignorar la lluvia co-

Moral

Los dos ejércitos, a pesar de las privaciones de la marcha, tenían la moral alta: los franceses por creer que estaban ante una chusma indisciplinada igual que los prisioneros que hasta ahora habían capturado; los ingleses, animados por la visión de los barcos que les llevarían a casa, sabían que la victoria era su única posibilidad. Así pues todos se pueden calificar como veteranos y moral media-alta, la única excepción puede ser la caballería francesa que se mostrará cautelosa debido a su experiencia en anteriores encuentros con el enemigo.

El ejército inglés debe sufrir un test de moral si Moore, como en la realidad, sufre alguna herida. El valor de éste General tambien deberá reflejarse en un aumento del espíritu combativo de la unidad que le acompañe. Como quiera que la táctica habitual es alejar al mando de la línea de fuego para evitarle riesgos, cada turno se lanzará 1d10, y con un 9 ó + el general muere, no importa donde se encuentre; el dado tiene los siguientes modificadores:

+1: cada unidad enemiga a distancia de fuego

+2: cada unidad a 10 cm. combatiendo cuerpo a cuerpo

+5: cada fuego de artillería sufrido por unidades propias a 5 cm.

Uniformes

Para aquellos interesados, constataremos la presencia en el bando francés de varios batallones suizos cuya casaca roja puede confundirles con ingleses.

Conclusión

Como tantas veces en su historia, los ingleses han tenido que luchar para embarcar su ejército despues de una campaña desfavorable, pero como en Dunkerke esto no es sino el principio del fin para su enemigo.

Reglas y figuras

"In the Grand Manner" de Gilder o "To the Sound of the guns" son mis preferidas, pero cualquiera sirve. en cuanto a figuras, Minifigs, Essex, Battle Honours... casi todas tienen un amplio catálogo de figuras napoleónicas, sin olvidad el plástico. La escala más común son los 15 mm. pero yo prefiero 5 mm. pues por poco dinero se tienen masas de tropas, además de la sencillez que supone pintarlas.

Bibliografía

Corunna: Partridge

Apuntes: Coronel Quiroga

Guerra Napoleónica en Galicia: Fernandez-Xesta

La tumba de Moore: Vicenti

Relato de la Campaña de Moore: Urgorri

Recomiendo la visita al Castillo de San Antón en La Coruña, donde se conservan armas, grabados y mapas de la batalla.

Tropas intervinientes

Ejército francés: Soult

1ª División: Merle:

2º Ligero:	3 Bones.
4º Ligero:	4 Bones.
15ª Línea:	3 Bones.
36ª Línea:	3 Bones....... Total 6000 hombres.

2ª División: Mermet:

31º Ligero:	4 Bones.
47ª Línea:	4 Bones.
122ª Línea:	4 Bones.
3º Suizo:	1 Bón.
3º Suizo:	1 Bón....... Total 7200 hombres.

3ª División: Delaborde:

17º Ligero:	3 Bones.
70ª Línea:	4 Bones.
86ª Línea:	3 Bones.
4º Suizo:	1 Bón....... Total 5000 hombres.

4ª División: Heudelet:

15º Ligero:	2 Bones.
26ª Línea:	1 Bón.
32ª Línea:	1 Bón.
66ª Línea:	1 Bón.
82ª Línea:	1 Bón.
Legión du Midi:	1 Bón.
Legión Hannover:	1Bón.......

Total 5000 hombres.

Artillería: 5 baterías (40 cañones)

Caballería:

1ª División: Lorges: 13,15,22,25 Dragones: 1750 hombres.
2ª División: Lahoussaye: 17,18,19,27 Dragones: 1500 hombres.
3ª División: Franceschi: 8º Dragones, 22º Chasseurs a cheval, Legion Hannover: Total: 1500 hombres.
3 baterías montadas: 24 cañones

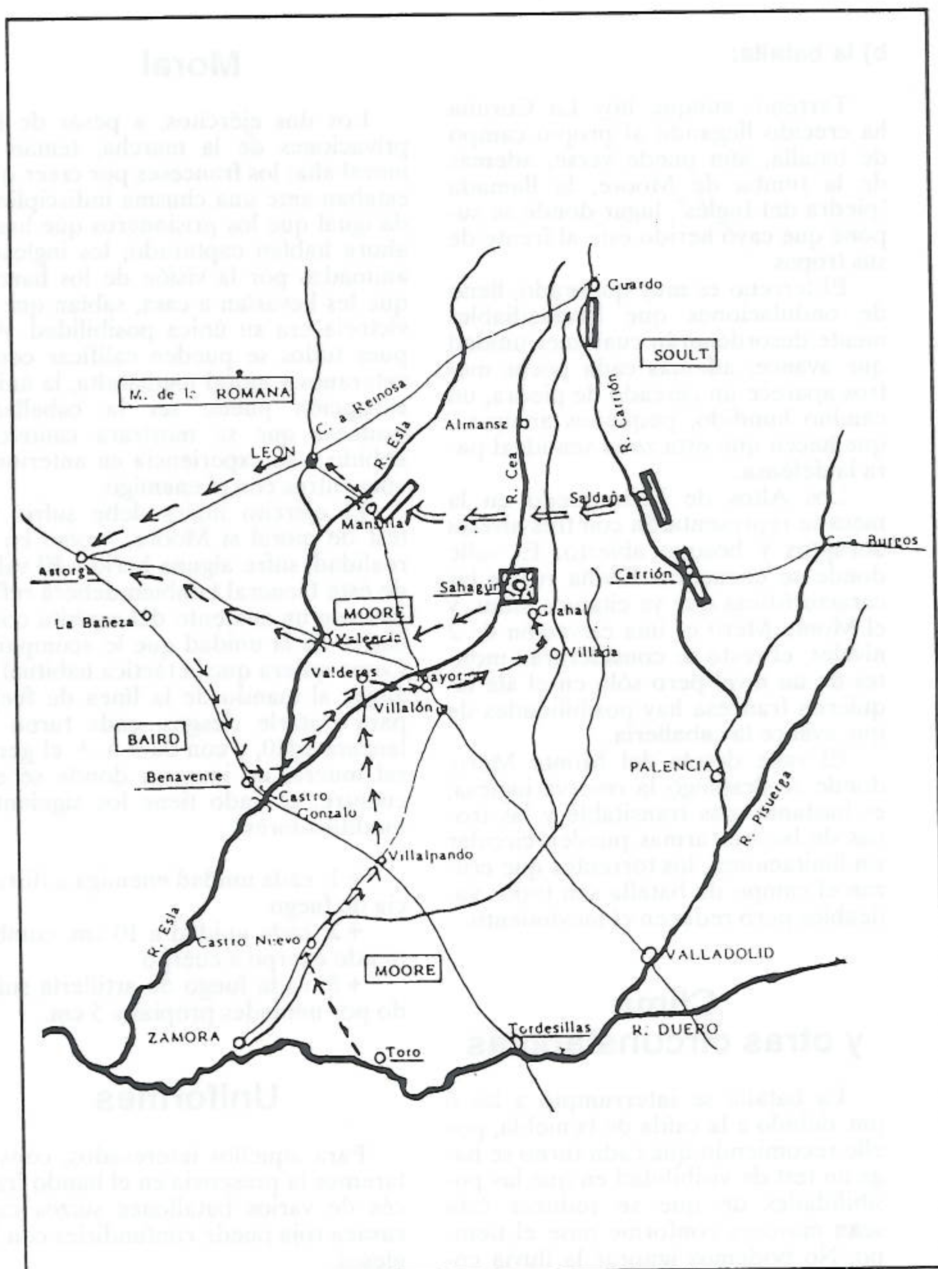
Ejército inglés: Moore:

1ª División: Baird: 6020 hombres.
Brigada de Warde: 1º Foot Guards: 2000 hombres.
Brigada Hannigham:3/1 Scots: 500
1/26 Cameron: 660
2/81 Foot: 600 ...... Total: 1760 hombres.
Brigada Bentick:
1/4º King's Own: 760
1/42 Royal Higlanders: 800
1/50 West Kent: 700...... Total 2260 hombres.

2ª División: Hope: 5930 hombres.
Brigada Leith:
1/51 Riding: 500 hombres.
2/59 Notts: 530
1/76 Foot: 620...... Total 1650 hombres.
Brigada Hill:
1/1 Queen Royal: 480
1/5 Northumberland: 650
2/14 Buckingam: 520
1/32 Cornwall: 650...... Total: 2300 hombres.
Brigada Craufurd:
1/36 Hereford: 560
1/71 Higland: 630
1/92 Foot: 790...... Total 1980 hombres.

3ª División: Frazer: 4000 hombres.
Brigada Beresford:
1/6 Warwick: 500
1/9 Norfolk: 570
2/3 Welsh fusiliers: 420
2/43 Monmouth: 370...... Total 1860 hombres.
Brigada Fane:
1/38: 760
1/79 Cameron Hg.: 780
1/82 Prince of Wales: 600...... Total: 2140 hombres.
División Paget: 3220 hombres.
Brigada Anstruther:
1/20 Devon: 450
1/52 Oxford: 780
1/95 Rifles: 750...... Total: 1980 hombres.
Brigada Disney:
1/28 Gloucester: 680 hombres.
1/91 Foot: 560...... Total: 1240 hombres.

Caballería: ninguna
Artillería: 9 cañones.



WARGAMES NAPOLEONICOS

por J. López Jara

La época napoleónica es una de las más queridas por los "wargameros". Y hay un extenso catálogo de juegos disponibles, a todos los niveles (diplomáticos, estratégicos, operacionales, tácticos) y para todas las modalidades (tablero, figuras, ordenador y por correo). Este no quiere ser un repaso exhaustivo, pero sí que abarca todo o casi todo lo que se puede conseguir hoy en día en España en materia de juego de guerra napoleónico.

He de decir que el primer wargame que probé en mis inicios como aficionado a los juegos fue el "Bailén" de NAC, sabiamente alterado por los de Maquetismo y Simulación para su primer campeonato, celebrado en los locales del "Aeri Popular" de Barcelona. Recuerdo que me tocó llevar el francés y fui eliminado en la primera ronda. Pasó luego una larga etapa en la que no volví a tocar el tema napoleónico, hasta que llegaron a mis manos algunos de los títulos más significativos de Avalon Hill (War&Peace, Struggle of Nations...), supongo que fue entonces cuando poco a poco fui deslizándome por la pendiente que me iba a llevar a ser un fanático del tema. Luego vino la aparición de "Empires in Arms", cuyo diseño me impresionó y me acercó más a la época del Emperador. Pero la puntilla fue cuando me embarqué con Joan Torra en el arbitraje de una campaña basada en el Struggle of Nations (de la que ya se han publicado cosas en Líder) y co-



mencé a interesarme por el juego con figuras a la vista de las muestras de la firma inglesa "Battle Honors" que los chicos de Ave Fénix trajeron a las últimas jornadas. Desde entonces ya no tengo remedio: mi bibliografía sobre el tema ha aumentado de manera espectacular, estoy haciéndome un ejército francés en figuras de 15 mm. y no hay juego de tema napoleónico que no acabe en las estanterías de mi ludoteca.

¿Qué es lo que veo en la época napoleónica? Eso me preguntan mis antiguos compañeros, forofos de la II Guerra Mundial, que ahora raramente me ven moviendo divisiones panzer o paracaidistas. Pues en principio, la época es históricamente fascinante (ahora que ¿qué época no lo es?); luego está el tema de que los juegos napoleónicos suelen ser divertidos y amenos, con una complejidad de reglas que, incluso en los realistas, se queda muy atrás de las reglas para IIGM en adelante. Tercero, está el glamour de los uniformes, de los nombres, de las formaciones y unidades.

Así que, como era de esperar, a la hora de redactar un dossier sobre juegos de la era napoleónica, el resto de la redacción se ha ido a tomar unas copas y me ha dejado a mí solo frente al ordenador. Me he sentado tranquilamente, con la botella de coñac "Napoleon" al lado y me he puesto a pensar cómo organizar el asunto: siguiendo un orden lógico, comenzaré con los juegos de tablero, que dividiré en estratégicos y diplomáticos, operacionales y tácticos, luego veremos lo que hay en figuras y acabaré con un pequeño apéndice para juegos de ordenador y por correo.

Nivel estratégico y diplomático

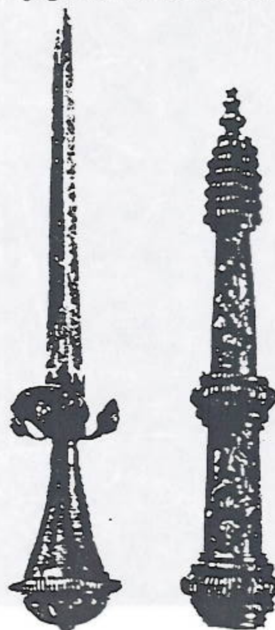
Hay pocos juegos que abarquen la totalidad de las guerras napoleónicas, desde 1805 hasta 1815. Pero si bien es verdad que son pocos, también lo es que dos de ellos son muy buenos.

El primero, por grado de antigüedad, es **War & Peace**, todo un clásico de Avalon Hill. Un juego que ha sido durante mucho tiempo el equivalente a *Third Reich* en la época napoleónica. Tiene la ventaja de contar con bastantes escenarios, cada uno de los cuáles representa una de las campañas del Emperador, desde Austerlitz hasta la de Waterloo. Después, uno puede embarcarse en el juego de campaña, donde también aparece Nelson y la flota inglesa, y las flotas de las demás potencias, dando al juego la vertiente naval del bloqueo continental. En War & Peace se resumen admirablemente los problemas del suministro y de la rapidez de maniobra de los ejércitos, la importancia del mando, lo prolongado de los sitios de plazas fuertes, los eternos problemas de la moral de las tropas. Quizá el combate pueda parecer un poco simple, pero con la regla opcional de la matriz táctica gana bastante sabor; repito que hay que tener en cuenta la magnitud del juego donde cada punto de fuerza equivale a 5.000 hombres. Las reglas de diplomacia para el juego de cam-

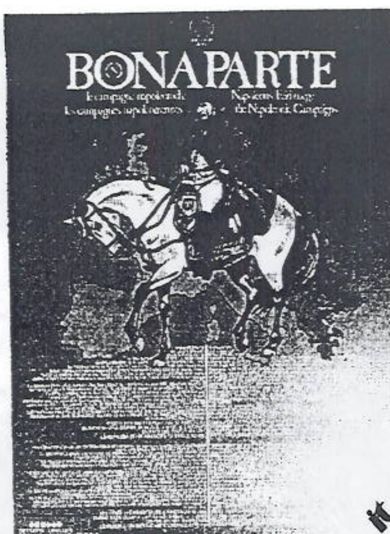


paña tampoco están mal, y la revista *The General* ha publicado numerosos artículos sobre el juego, partidas comentadas u algunas extensiones a las reglas. Otra ventaja de War & Peace (sobre todo respecto al monstruo del que hablaré a continuación) es el espacio físico que ocupa, lo bastante discreto como para dejarlo montado en una mesa sin causar ningún colapso en nuestro club o en nuestra casa. En definitiva, a pesar del paso de los años y de la aparición de otros juegos, War & Peace sigue siendo una buena compra, y si uno es aficionado al tema napoleónico, no puede dejar de tener este juego.

El siguiente en la lista de estratégicos es un juego que goza entre los realmente "enganchados" al tema napoleónico de una fama mítica. Y no son pocos los que sin tener demasiado interés en la época han sucumbido al encanto de uno de los mejores diseños lúdicos de todos los tiempos, me refiero, claro está, a **Empires in Arms**. Será muy difícil mejorar lo que este juego representa a la hora de simular la totalidad de las guerras napoleónicas; imagino que una versión informática (al menos parcial, que resolviese los siempre enojosos cálculos económicos y las batallas) sería una iniciativa a aplaudir, pero en materia de tablero, veo difícil mejorar el sistema (aunque se puede pulir, que ya me parece oír a Gerardo Rodas, de Dreadnought, protestando por el combate naval). La única pega de Empires in Arms (diseño australiano, reeditado por Avalon Hill) es que precisa casi ineludiblemente de una estructura de club para ser jugado: sus enormes dimensiones de tablero, lo hacen impracticable en una casa, a menos que viváis en plan americano con un garaje anexo, o tengáis una mansión de 500 metros cuadrados; y las discusiones que genera la forma de jugarlo hacen muy recomendable la presencia de un árbitro o, mejor aún, de un equipo arbitral que sepa imponerse a los jugadores. Empires in Arms se difundirá aun más en nuestro país en cuanto se edite la traducción del reglamento (espero que pronto, querido Francesc); es uno de esos juegos que vale la pena probar si realmente se quiere saber a qué refinados niveles ha llegado el arte del diseño lúdico. Dada la complejidad de las reglas y lo largo de una partida (sobre todo si se ataca la campaña de 1805 a 1815) recomiendo encarecidamente que lo juguéis con gente con la que os llevéis bien, si no la cosa acabará en fiasco. Las pegas de Empires in Arms están en el combate naval, demasiado simplificado para lo que es el resto de los capítulos del juego (Nelson y la escuadra inglesa pueden ser derrotados con relativa facilidad, colocando a la Pérfida Albión en una situación imposible), y en ciertas reglas diplomáticas y políticas que hacen que los expertos en Machiavelli monten toda clase de chanchullos para acabar controlando a potencias menores. En cuanto a la exactitud histórica, yo he llegado personalmente a la conclusión de que cuando se juega un diplomático con seis o siete jugadores, hay que olvidarse de lo que pasó realmente y jugar en la mesa; lo bueno de un diseño como Empires in Arms es que nos plantea los mismos tipos de proble-



mas (que no quiere decir los *mismos* problemas) que tuvieron que afrontar las grandes testas coronadas de Europa frente a un señor bajito que venía de Córcega y tenía muy mala leche, y que un conocimiento histórico de las técnicas militares y de los contenciosos geográficos nos ayudará; pero eso no significa que debamos escandalizarnos si en 1805 Austria se alía con Francia para partirse Prusia. Para acabar con Empires in Arms os diré que *The General* ha publicado reglas opcionales (que un servidor no ha visto todavía) para comenzar el juego bastante antes (1792, me parece) incluyendo generales como Moreau, Suvarov y un Napoleón más joven. Las fichas de estos generales sólo las pueden conseguir los suscriptores de la revista, si no hay que escribir a AH y pagar religiosamente por las mismas.





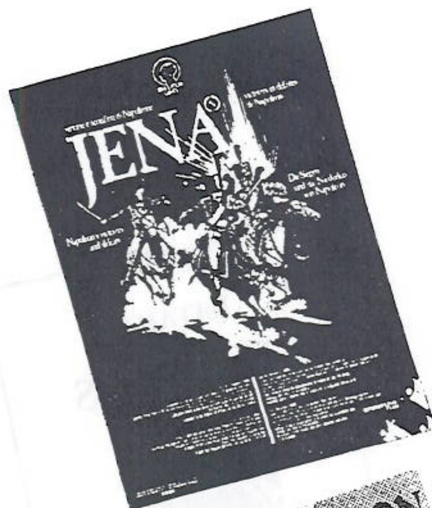
Para acabar con los estratégicos, citaré dos títulos muy diferentes. El primero es **Bonaparte** de la desaparecida firma italiana International Team: un juego que abarca las mismas dimensiones que War & Peace y Empires in Arms, pero que se encuentra a años luz de ambos en cuanto a calidad de diseño; la presentación es buena, como siempre lo fue en IT, pero las reglas tienen sus lagunas. De todas formas, podría ser una buena base física para alguien que tuviera ganas de elaborar un reglamento a partir de lo que contiene el juego y, por otro lado, puede convertirse en una pieza de colección, al saberse que no se va a producir más. El segundo es **La Guerra de la Independencia** de TYR, un juego español que no está nada mal en cuanto a concepción, aunque no tiene la presentación de los juegos anglosajones o italianos. La ventaja es su precio, que nos lo coloca como la opción más asequible de jugar la terrible guerra de la "úlcera española".

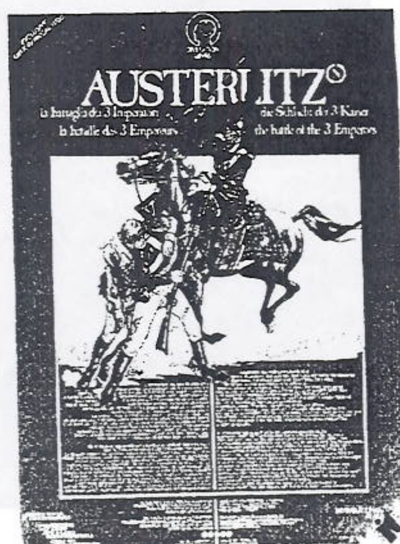
Nivel operacional

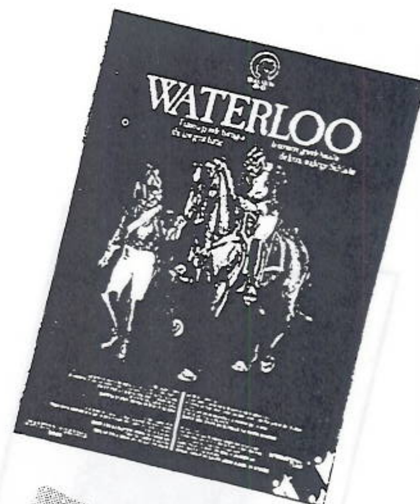
Al calificar ciertos juegos como de nivel operacional lo hago según el criterio de que representan una determinada campaña o serie de batallas. En cuanto a escalas y dimensiones representadas por las fichas, uno se encuentra a veces con poca diferencia entre lo que aquí he llamado operacional y los juegos que representan una sola batalla y que he calificado de tácticos.

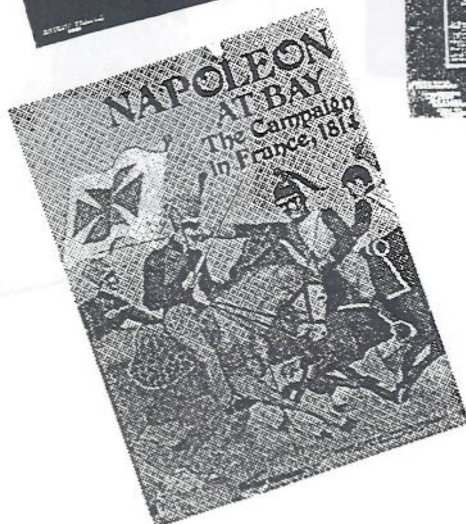
Dicho esto, el primer "operacional" que entra en liza es uno de esos juegos que se muestran incombustibles al paso del tiempo. Fue un diseño de SPI, luego comprado por TSR y publicado por NAC en versión española; los enterados ya deben saber de qué hablo: **Las últimas batallas de Napoleón** o **Napoleon's last battles**. Un juego que recoge las cuatro batallas que componen la campaña en que acaban los 100 días y que culmina en Waterloo; hoy, tras la desaparición de NAC, se puede encontrar el juego en ciertos grandes almacenes (El Corte Inglés, preferentemente) a un precio de risa. Vale la pena que lo añadáis a vuestra colección, a pesar de que las fichas parezcan de papel de fumar, a pesar de que hay ciertas irregularidades en la tabla de combate y de que las condiciones de victoria para el francés son, como mínimo, duras (en 1815 no podía ser otra cosa). El juego se puede jugar como campaña o desarrollando cada uno de sus cuatro escenarios, y es de esos juegos que se pueden exprimir y no jugar sólo un para de veces para luego aparcarlos. Lo mejor de los laboratorios de SPI se condensa en Napoleon's last battles, ya lo sabeis.

El segundo operacional es, en realidad, un sistema de juego, con varios títulos, obra del diseñador Kevin Zucker, quien pasó de SPI a Avalon Hill, para acabar recalando en Victory Games (al menos hasta donde llegan mis informaciones). Zucker es un enamorado del tema napoleónico e ideó un reglamento ideal para la dimensión de "campaña"; un juego donde los abastecimientos, la movilidad y el desgaste son los protagonistas, junto con la eficacia de los mandos. El primer juego de la serie lo publicó Avalon Hill a bombo y platillo y, aunque fue un fracaso comercial, yo sigo considerándole uno de mis juegos preferidos. Es **Struggle of Nations**, que representa la guerra de liberación alemana de 1813, que comenzó con el contraataque de Napoleón (Bautzen, Lutzen), descansó en el armisticio de verano y se retomó con la incorporación de suecos y austríacos para acabar en la batalla de Leipzig. El juego se encuentra actualmente descatalogado (y yo no voy a venderos mi ejemplar) y es una pena; supongo que el elevado coste de producción, el ser un juego que ocupa mucho espacio y muchas horas, fueron las razones que empujaron a AH a retirarlo del mercado. Yo no dudaría en comprarlo si lo encontráis (y sabeis inglés, porque aunque se tradujeron las reglas, no se tradujo el importante comentario histórico, otra vez los costes). Pero Struggle, "el Estruje" para los amigos, es una gozada para cualquier aficionado al tema. El siguiente juego, más asequible, es **Napoleon at bay** que representa la campaña de 1814, cuando Napoleón hizo un verdadero encaje de bolillos frente a las enormes fuerzas aliadas; al ser el mismo sistema de juego que el de Struggle, todos los que comenzamos con el primero lo tuvimos muy fácil para seguir jugando con éste: de nuevo el desgaste, los puntos administrativos, la iniciativa de los generales son los rasgos principales del juego. Se volvió a un diseño más sencillo, descartando las fichas de 2 hexes de Struggle (que permitían representar la columna de marcha y la línea de batalla) y los hexes mínimos. Luego Zucker y la Avalon sacaron dos minijuegos que son dos joyas: **Hundred Days Battles y Campaign in Italy**, el final y el principio, respectivamente, de la gloriosa carrera del emperador Napoleón. Después, Zucker se marchó a Victory Games, donde publicó su ter-











cer juego que entroncaba con Struggle y Napoleon at bay, **1809**, sobre la campaña contra Austria, que incluye la derrota de Aspern Essling, la muerte de Lannes y Lassalle y la victoria final de Wagram. En 1809 se nota el sello VG, con un mapa alargado que recuerda el de Hells's Highway, salvando temática y distancias. Las tablas de desgaste se endurecen incluso más que en los juegos anteriores, pero la diferencia entre los líderes franceses y los austríacos es abismal. También se echa de menos el voluminoso comentario histórico de los dos juegos anteriores, pero a pesar de ello, sigue siendo apasionante. Me gustaría pensar que Zucker sigue en la brecha, quien sabe si algún día no vemos un diseño suyo sobre la campaña de Rusia, o sobre la guerra en la Península; seguro que valen la pena.

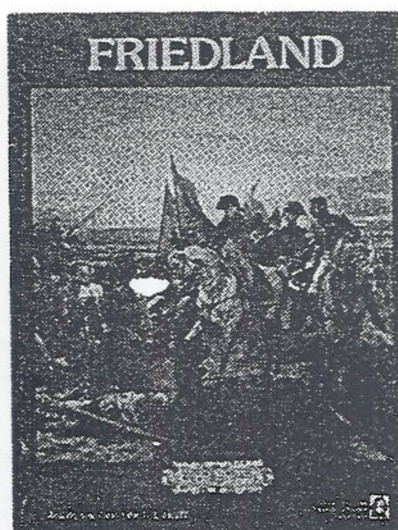
Nivel táctico

Y llegamos así a las batallas propiamente dichas. En este terreno, todos han probado suerte, con mayor o menor fortuna: hay un **Eylau** de GDW, con fichas y mapas que recuerdan inevitablemente a la serie Europa, está el **Waterloo** de Avalon Hill, un juego de la misma generación que Russian Campaign o Stalingrado... pero estos juegos son quizá demasiado convencionales y, en muchos casos, difíciles de conseguir en nuestro país (incluso el Bailén de NAC, del que hablaba al principio, creo que es ya una pieza de coleccionista).

Y hablando de saltarse convencionalismos, es el momento de citar los juegos que sobre batallas napoleónicas editó en su día la IT italiana. Con una presentación espectacular, fichas de lujo y un tablero sorprendente (casillas octogonales y cuadradas, alternándose sabiamente), estos juegos daban una importancia fundamental a la formación, a la artillería y a las cargas de caballería; claro que de una manera nada ortodoxa. De todos modos, leí una vez una crítica en la revista "Fire & Movement" que alababa el talante innovador de International Team. Los juegos son tres y todavía pueden encontrarse en España: **Austerlitz, Jena,** y **Waterloo;** considero que son interesantes para los coleccionistas, pero creo que si no tienes un presupuesto importante para juegos, puedes pasar muy bien sin ellos. La regla de cargas de caballería (que toma carrerilla y gana puntos de fuerza por cada casilla que recorre) es un poco alucinante, como lo son las gigantescas líneas del inglés o las columnas francesas.

Tenemos después una serie de juegos de realización francesa, que han aparecido recientemente en nuestro mercado, y que están francamente bien. De nuevo existe la ventaja de unas reglas de juego comunes, lo que facilita pasar de una batalla a otra. **Fleurus, Valmy, Friedland** son tres títulos que merecen estar en cualquier ludoteca; reglamento claro y sencillo, una buena reseña histórica sobre la batalla real, listado completo de las tropas que intervinieron son algunas de las cualidades de estos juegos franceses. Quizá la única pega sea que su presentación todavía no está a la altu-

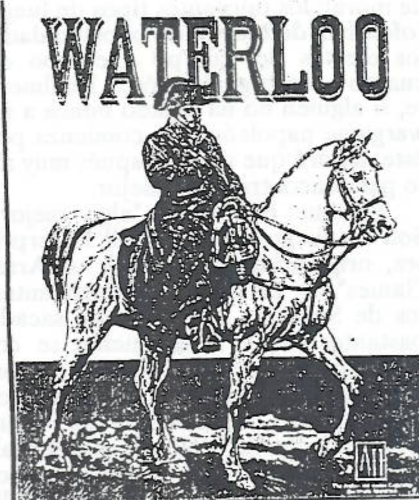






ra de VG o AH, pero como veremos a continuación, incluso en el terreno del juego "deluxe" los franceses tienen mucho que decir.

Socomer Editions de París acaba de emprender una gran aventura al comenzar a editar una colección de juegos sobre batallas napoleónicas, que tendrán unas reglas generales comunes a todos ellos (tituladas muy apropiadamente Vive l'Empereur!), con un nivel de juego que mantiene el siempre deseable equilibrio entre la fluidez de juego y la complicación y realismo de las reglas, y una presentación de calidad. La primera de estas batallas es una victoria francesa, naturalmente. Se trata de **Auerstaedt**, la célebre batalla en la que Davout con su III Cuerpo derrotó al grueso del ejército prusiano, que incluía entre otras figuras al Duque de Brunswick (que murió en la batalla) a "No quiero prisioneros" Blücher y a los mismísimos reyes de Prusia (él y ella). Napoleón, que al mismo tiempo derrotaba otro contingente prusiano en Jena, nunca quiso darle demasiada publicidad a esta victoria, quizá más decisiva que la suya (el emperador tenía un ego de aquí te espero). La presentación del juego de Socomer es de auténtico "luxury" y se incluye dentro del juego el segundo tomo de la colección "Les Grandes Batailles de L'Histoire" que es Auerstaedt naturalmente, como regalo promocional. Las reglas reflejan con exactitud y relativa sencillez todos los factores que hacen de una batalla napoleónica uno de los temas más atractivos para wargames. Son una sabia mezcla entre simplificación y buena copia; porque pondría la mano en el fuego a que los diseñadores de este Auerstaedt han pasado más de una tarde jugando a los títulos de la firma inglesa Marshall Enterprises, considerados por aficionados y expertos como lo mejor que hay a nivel táctico en juego de guerra napoleónico, superior incluso a muchos reglamentos para juego con figuras de la misma época y de los que pasaré a hablar inmediatamente. Los de Socomer han elegido como unidad base el regimiento, y el jugador encuentra las re-

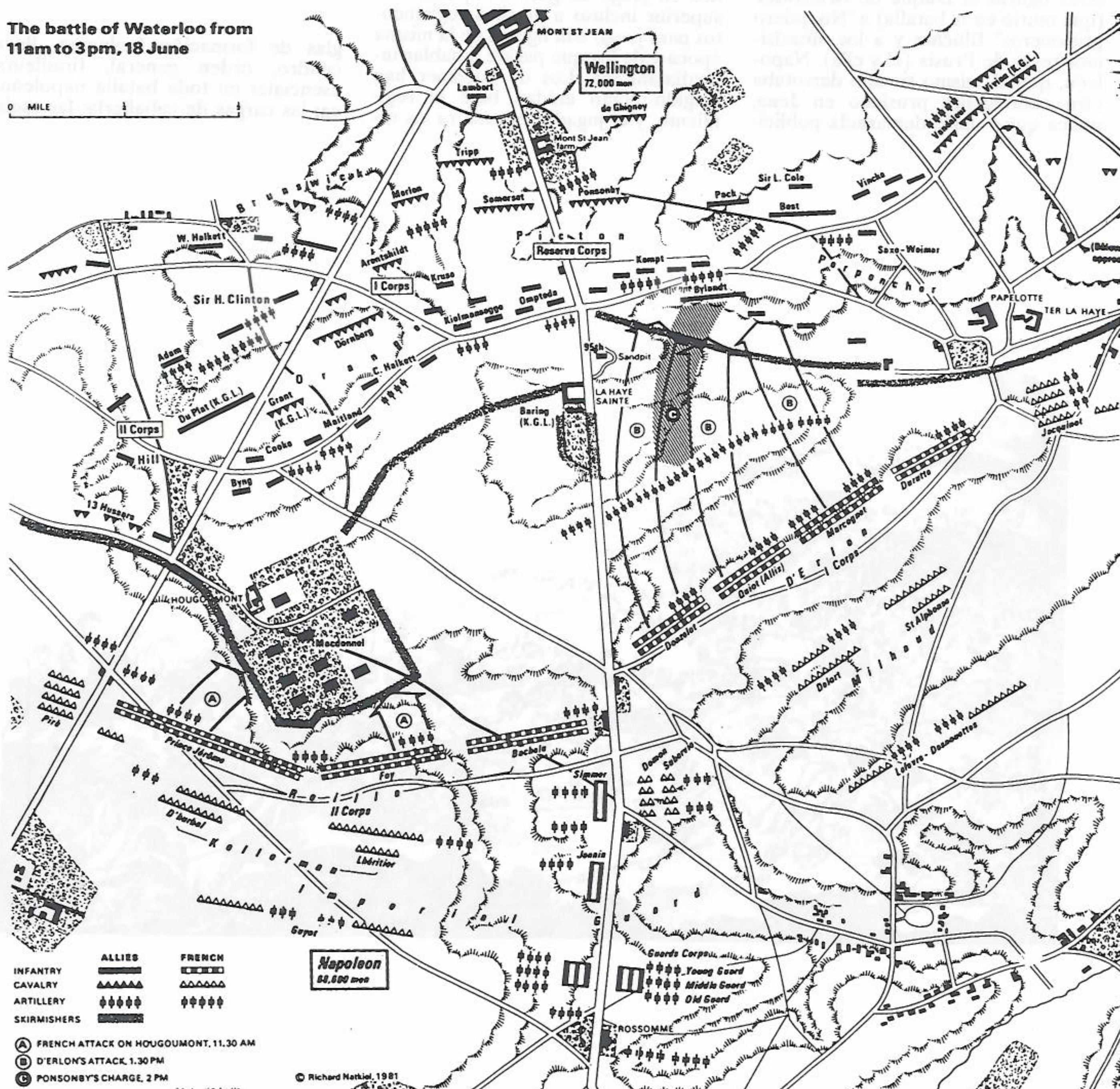


glas de formación (columna, línea, cuadro, orden general, tirailleurs) esenciales en toda batalla napoleónica; las cargas de caballería; las reglas



de moral; los diferentes tipos de fuego (ofensivo, defensivo, de oportunidad); los efectos del cuerpo a cuerpo en cuanto a desorganización... Realmente, si alguien no ha jugado nunca a un wargame napoleónico y comienza por éste, tendrá que picar después muy alto para encontrar algo mejor.

Aunque existe ese "algo mejor". Son los juegos de Marshall Enterprises, originariamente "Clash of Arms Games", de los que como decía antes, los de Socomer Editions han sacado bastantes ideas. Actualmente se comercializan tres de estos juegos: **Auerstaedt, Talavera y Albuera**. Los afortunados miembros del club Dreadnought de Valencia poseen algunos títulos más, de la primera época, cuando se lanzaron a comercializar grandes batallas tipo Austerlitz; después, como en el caso de Avalon Hill y Struggle of Nations, las razones comerciales obligaron a plantearse juegos más manejables. De entrada, lo más destacable de los juegos Marshall Enterprises son las fichas, que representan con gran exactitud los uniformes de las diferentes unidades, llegándose a usar tintas en oro y plata para los uniformes más lujosos. Luego está el reglamento, con el batallón de infantería y el regimiento de caballería como unidades base, pero llegando en ocasiones al nivel de compañías de tiradores o de zapadores. Los tres juegos tienen un reglamento en común, y luego las particulares de cada batalla, con un extenso comentario histórico. Los tableros vienen en papel tipo "Conqueror" apergaminado, añadiendo más sabor de época al juego. El único defecto es la redacción de las reglas, bastante confusa en algunos puntos; si este reglamento fuese corregido por el departamento correspondiente de Avalon o Victory Games, tendríamos el juego perfecto a nivel táctico con tema napoleónico. Las sutilezas que permite superan a muchos reglamentos de figuras, con la ventaja de que en espacios relativamente modestos podemos tener una batalla como Talavera en la que participaron más de 100.000 combatientes. En estos momentos en que se abren nuevas tiendas en nuestro país, es de esperar que los juegos Marshall, que hasta ahora había que pedir a Inglaterra, se podrán comprar aquí. Al menos sé que en "Ludómanos" de Valencia estarán, porque Gerardo Rodas fue uno de los descubridores de estos



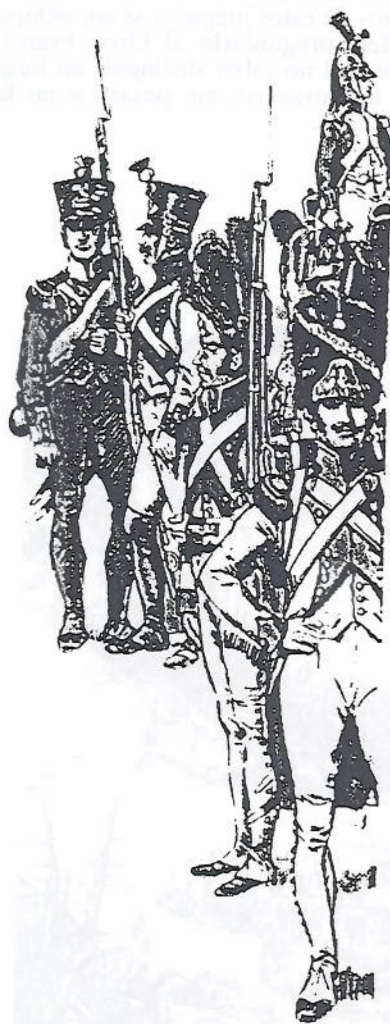
juegos; y si los tiene Gerardo, también los tendrá Joan Parés en Central de Jocs de Barcelona. Indispensables, esenciales e irreemplazables para cualquiera que quiera saborear verdaderamente una batalla napoleónica.

Las figuras

Acabado el capítulo de juegos de tablero, no puedo dejar de hacer una mención, aunque sea muy breve, del juego con figuras napoleónico. Por dos razones: la primera es subjetiva y es que yo estoy en estos momentos completamente sumergido en el tema; la segunda es objetiva: los juegos con figuras napoleónicos son un auténtico clásico y a partir de ellos se desarrolló en muchos casos la afición que luego ha desembocado en otros géneros lúdicos.

Para los aficionados al tablero y sus ordenados hexágonos, las figuras presentan un panorama caótico: hay tres escalas por las que decidirse: 25 mm., 15 mm y 5 mm. Personalmente, encuentro las figuras de 25 demasiado grandes, más aptas para el rol o para representar pequeños encuentros tácticos a escala casi 1:1 que para la batalla napoleónica. En el otro extremo, las de 5 mm. son tan enanas que casi diría que resulta más lucida una ficha de un juego de Marshall Enterprises, que un batallón de plomo en 5mm; pero tienen la ventaja de poder montar una batalla de las dimensiones de Waterloo o Austerlitz en una mesa no descomunal. La escala que considero ideal es la de 15mm. porque permite enfrentamientos a nivel de división o de cuerpo de ejército (si teneis figuras suficientes, espacio bastante y la paciencia de pintar todas las figuras), mientras que se mantiene todo el atractivo de figuras pintadas y con detalle. Y ya que hablamos de figuras, diré que hay bastantes marcas (sobre todo inglesas) que ofrecen gamas amplias en las tres escalas; en 15 mm. que es lo que yo prefiero, **Minifigs** posee quizá e catálogo más extenso, para aquellos que desean contar con mamelucos, cosacos, y demás rarezas. Pero si quereis la máxima calidad (al precio más alto, claro está) entonces hay que decidirse por la marca inglesa **Battle Honors** que además es comercializada en nuestro país por Ave Fenix de Madrid. Los españoles de esta casa son una maravilla (aunque corran igual que los de otras marcas a la que ven un francés) y hay también austríacos, prusianos, rusos e ingleses, además de los franceses de rigor.

Superado el problema del tamaño de figuras a escoger, entramos en la jungla de los reglamentos. Los hay muy sencillos, como el **Newbury básico**, que además fue traducido al castellano por los chicos de Juegos de Mesa y Figuras S. L.; de grado medio y jugables como **To the sound of the guns**; complicados como **Napoleonic Warfare**, también de Newbury Rules; de escala mastodóntica, como **Empi-**





re. Incluso los franceses han sacado el suyo, **Les Aigles**, pensado en principio para 25 mm. y luego expandido a 15 mm.; un reglamento que se complica demasiado en "medios movimientos" y luego tiene lagunas inexplicables en otros temas decisivos, pero que vale la pena comprar por su suplemento de organización de ejércitos de la época, que nos dará una información condensada y clara, útil para cualquier reglamento que usemos (además está en inglés y francés). Personalmente, espero como agua de mayo la llegada del anunciado reglamento de AH; si tiene la claridad y rigor de los reglamentos de dicha firma, se habrán acabado muchas discusiones en los campos de batalla de plomo en las mesas.

Chips imperiales

Hasta el momento no ha habido demasiada oferta de juegos de tema napoleónico para el ordenador. De hecho, la oferta es casi nula. Pero hay dos interesantes excepciones: una es un programa de la firma Battle Honors, **Eaglebearer**, que no es un juego en sí, sino una ayuda para el juego con figuras (gran iniciativa que esperemos secunden otras casas) en versión para PC, para Atari, Commodore y para Spectrum. Esta última versión, en cassette, es un tanto rudimentaria y puede dar más de un dolor de cabeza a los aficionados.

La otra excepción, que acaba de salir en el mercado americano, es un juego de la prestigiosa SSI, en la línea de su colección de batallas de la guerra de Secesión americana, y lleva por título **The Battles of Napoleon.** Los que hayan jugado el "Gettisburg" de esta firma se darán cuenta de que estamos delante de un verdadero caramelo para los aficionados al wargame napoleónico y a la informática.

Napoleón por correo

Existe un macrojuego por correo y a nivel internacional, que viene a ser como "Empires in Arms" a lo bestia. Se llama **Napoleonic Wars** y es una ampliación/complicación de otro juego que adquirió fama legendaria en el mundo de los jugadores por correo, **Mules&Musquets**. Lo organiza una firma inglesa, Historical Engineering Limited, cuya dirección (por si os interesa) es 11, Boundary Court off Rathmore Road, Cambridge, CB1 4BB, England.

En este juego, que comienza en 1798 (y del que actualmente se juega el turno de noviembre de dicho año) los jugadores pueden ser desde reyes o emperadores a generales o almirantes de flotas. Los turnos se resuelven cada quince días y se pueden dar incluso por teléfono, si vuestro inglés es lo bastante bueno. En estos momentos, un esforzado grupo de alpheños representamos colectivamente la figura del general Castaños, al mando del ejército español. Habiendo ocupado Lisboa, Portugal se ha rendido, aunque un molesto cuerpo expedicionario británico se niega a abandonar la lucha, los franceses vienen a ayudarnos (Napoleón no, que está en Egipto). Como veis, el juego es interesante; la única pega es el precio: 11£ cada turno (más de 2000 pesetas) lo que obliga a jugarlo en plan comité, o a ser un rico hacendado para mantener el presupuesto: 4.500 ptas al mes más gastos de envío.

En fin, así acaba mi dossier sobre los juegos napoleónicos. Las razones de espacio hacen que los comentarios sean un tanto superficiales, pero he querido dar una visión general del panorama. En otros números ya os daré la lata con estudios exhaustivos de algunos de estos juegos; y si no, siempre podeis preguntarle al Orco Francis, quien, al no saber distinguir un húsar de un coracero, me pasará a mi las consultas.




INTERNACIONAL

Nuevo personaje para Star Wars

El policía

Características

Destreza	4d
Conocimiento	2d
Mecánica	3d
Percepción	3d+1
Vigor	3d+2
Técnica	2d

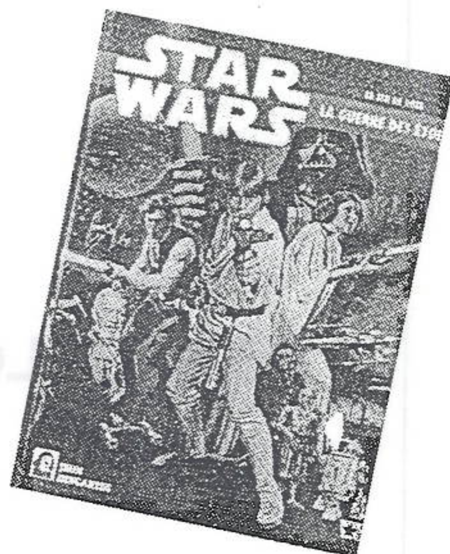
Historia

En tu planeta de origen los policías son entrenados desde pequeños. Sois elegidos por vuestro código genético para ser policías. Eras uno de los policías más duros y estrictos de la ciudad. Machacaste a los delincuentes que tuvieron la desgracia de encontrarse contigo. Tus superiores te tenían en gran estima e ibas a ser ascendido. Rechazaste el ascenso porque te apartaba de las calles y tu vida sólo tiene sentido cazando criminales. Eras feliz. Pero entonces llegaron "ellos": "ellos" derrocaron al gobierno y aplastaron todo intento de resistencia. Impusieron su ley a los ciudadanos que juraste defender. Muchos camaradas y amigos murieron o acabaron en las minas del Imperio. Escapaste. Dejaste a tus amigos. No cumpliste con tu deber. "Ellos" no se molestaron en capturar a un simple policía. Ese fue su error. Ahora vas por "ellos": son criminales y sabes como se trata a los criminales. Parece que la Rebelión puede restablecer la Ley y el Orden en tu ciudad, por lo que te has unido a ella. El camino sera largo y duro, pero tu ciudad espera.

Personalidad

Eres duro y estricto con los que violan la Ley, sean del bando que sean. Tu deber es impedir el delito. Pero también eres extremadamente leal con los camaradas. En la misma medida eres inflexible con tus enemigos.





Una frase:

"Suelta el arma, ciudadano: tienes cinco segundos."

Relaciones con los otros personajes:

Te relacionas bien con los PJ's que no estan al margen de la Ley. Los demás (pirata, contrabandista, caza-recompensas, etc...) no tienen tu afecto.

Equipo

Casco y traje protector. /Heavy blaster pistol/Radiocomando/Botiquín/Esposas (4)/Porra/Ordenador de bolsillo (con el código civil)/1000 créditos

Speeder bike: Tripulación: 1; Pasajeros: 1; C. de carga: 11 Kg.; Velo.: 4d; Maniobrabilidad: 3d+2; Casco: 2d+2; Techo de vuelo: 1km.; Armas: 1 cañón: C. de fuego: 2d Daño: 3d (a naves); 1 Riotgun: C. de fuego: 2d Daño: 8d (atontador y sólo a personas)

Notas sobre el personaje:

Este personaje esta basado en los comics de Judge Dredd, por lo que es recomendable que se lea alguno para saber la forma de actuar del PJ'.

La ciudad de la que sale el personaje viene a ser del tamaño y la composición de Megacity One, también de los comics de Judge Dredd.

En el equipo, las esposas se suponen del estilo de las de la poli, pero irrompibles(para soltarse hay que sacar un 20 en Vigor). La speeder bike también esta incluida en el equipo. el Riot Gun de la bike, es un arma atontadora de gran calibre. Funciona con la Stun Pistol (ver pg. 94 del Star Wars Sourcebook).

EL DUCADO DE SPARKGUARD

El buque fantasma

por Jordi Gimeno y Antonio Catalan Club M&S

Este es el primero de los módulos de D&D situados en el mundo fantástico de Irgolen, *en el país feudal de* Thock. *Tanto el escenario como los diferentes módulos de que consta la campaña han sido creados por miembros de M&S.*

Este escenario está pensado para un grupo de cuatro a ocho jugadores que estén familiarizados con el sistema de juego y que totalicen entre 8 y catorce niveles (eso hace que la aventura sea para jugadores de 1º a 3º nivel). Se recomienda que en el grupo haya, por lo menos, un clérigo, un ladrón y un mago, buscándose el equilibrio con las otras clases. El módulo ha sido diseñado para el sistema básico de D&D, comercializado en castellano pero es fácilmente adaptable al sistema avanzado e incluso a otros juegos de rol fantástico.

Boghaven

Los personajes llegan al atardecer a Boghaven para encon trarse con Sterwing, un viejo amigo de alguno de los PJ (eso deberá decidirlo el máster), al que éste, en una carta reciente, le comentó la posibilidad de encontrar trabajo para un grupo de aventureros como el de los jugadores.

Boghaven es un pueblo de unos 350 o 400 habitantes. Antaño fue uno de los puertos más activos de la costa, sin embargo, después de que los sedimentos arrastrados por el rio Selcton convirtieran en un pantano la zona circundante, lo que dificultó el acceso a la ciudad por el interior, y, más tarde, redujeran el calado del puerto, la flota comercial de Boghaven quedó reducida a media docena de barcas de pesca. La posada del pueblo, "El viejo lobo de mar", aún goza de una bien merecida fama, y los pocos viajeros que cruzan la comarca suelen pararse a descansar en ella. Además, el pueblo tiene un templo, una herrería y un almacén donde todavía se puede encontrar bastante material. (Para propósitos del juego, en el almacén se puede comprar cualquier objeto de la lista de material con un coste de 25 monedas de oro o inferior).

El viejo lobo de mar

La posada es un edificio de dos plantas con la parte inferior de piedra y el piso de madera. Las habitaciones están en el primer piso, dedicándose la planta baja a comedor, bar y cocina. Al entrar los PJ, hay unos diez o quince clientes sentados en mesas, y una media docena junto a la barra. El interior del local está bien decorado y el servicio es bueno. Se trata de una posada de cierta calidad con precios normales. La clientela es tranquila y poco dada al alboroto. Cualquier jaleo es rápidamente suprimido por Herbert, el dueño del local (Herbert es un guerrero de 3º, FUE:17, CA:6, PV:21) al que suelen ayudar los parroquianos habituales.

Herbert es una persona muy amable con la clientela, si se le pregunta por Sterwing, responderá que ha salido con un grupo de aventureros y que, probablemente, volverá en un par de días. Los PJ disponen de alojamiento pagado por 5 días.

Poco después de que entren los PJ en el local, llega un joven que se dirige a Herbert (éste suele encontrarse detrás de la barra). Lleva coraza y espada y pregunta por el duque. Herbert le indica uno de los reservados y se va. Si preguntan, les dirá que se trata de Konrad de Bleris, señor del pueblo de Beaumont, del cual dicen que está a punto de prometerse con la hija del duque, Irina.

El duque de Sparkguard, Arthur Fansworth, es un anciano renqueante (Cuenta como un humano normal) que está en un reservado. Junto a él están su hija Irina, una joven muy hermosa, y, en la mesa de al lado, cuatro guardias (Guerreros de 1º, con cota de mallas, escudo y espada. CA:4, PV:9). Durante la velada, los PJ pueden intentar hablar con alguno de ellos. Konrad se muestra amistoso (especialmente con los PJ de sexo femenino, es todo un caballero). El duque eludirá, educadamente, cualquier conversación con desconocidos e Irina, por su parte, charlará animadamente e incluso bailará (hay un conjunto de músicos) con cualquier PJ (de sexo masculino) con un carisma alto y de trato educado. Los guardias, por su parte, están de servicio, por lo que no beben ni hablan con extraños.

Al anochecer estalla una tormenta que va creciendo en intensidad. Algo más tarde, el duque y su hija se retiran a sus habitaciones. Aproximadamente una hora más tarde, mientras los PJ todavía están en la sala de la posada, entra en ella un aldeano herido, sangrando abundantemente que grita, por encima del ruido de la tormenta "EL BUQUE FANTASMA ESTA AQUI".

El buque fantasma

Por detrás del hombre herido se ve aparecer un esqueleto (este es el nombre del monstruo, el máster puede limitarse a describir el aspecto que tiene, nada bueno, por cierto) que, al ver la posada llena de gente, retrocede y se interna en la noche antes de que nadie pueda reaccionar. Konrad toma la iniciativa y grita "¡ A por ellos!", y sale a la calle, seguido por los guardias y todos los parroquianos armados. El resto, excepto Herbert y el cocinero, huyen presas del pánico.

Los PJ pueden elegir entre unirse a los que han salido a combatir o quedarse en la posada, en ambos casos pueden ser atacados.

Si se quedan dentro: 2 tiradas, encuentro en 1-4 en 1D6.
Si salen: 3 tiradas, encuentro en 1-5 en 1D6.

Tipo de encuentro: Tirar 1D6 por encuentro.

1-2	**8 esqueletos** (CA:7, PV:6, D:1-6)
3	**6 zombies** (CA:8, PV:10, D:1-8)
4	**2 necrófagos** (CA:6, PV:11, D:1-3/1-3/1-3 + Esp.)
5	**3 trasgos** (CA:6, PV:6, D:1-6. Tesoro 15 me.)
6	**1 ghoul** (CA:6, PV:16, D:1-10, mandoble. Tesoro: 100 mo. y una gema de 500 mo.)

En el pueblo todo es desorden y confusión, nadie sabe exactamente qué está pasando. Hay gente que huye, otros se esconden y algunos, pocos, que pelean. El máster debe procurar que los PJ se vean envueltos en la confusión y el terror de los lugareños, es interesante que le dé un cierto colorido al asunto: monstruos atacando a seres indefensos, zombies atravesando contraventanas, gritos de pánico, necrófagos en pleno banquete... Los monstruos, excepto los necrófagos, no se dedican a acorralar a sus víctimas, sino a crear una "diversión". En un momento dado, a discre ción del DM, se retiran hacia el puerto y reembarcarán en su nave sin que se les presente ninguna oposición seria. Si los PJ intentan detenerlos, desde el barco dispararán un ballestón cada 2 asaltos (1-10 de daño, como si lo hiciera un monstruo con dos dados de golpe).

El rapto

Al regresar a la posada (si han salido de ella, claro) se encontrarán con Konrad, que ya ha vuelto. Si no han salido, éste llega el poco rato de haber terminado el combate. Al momento siguiente, oirán ruido de combate en el piso superior. Al subir verán al duque enfrentado a 3 trasgos (CA:6, PV:7, D:1-6, tienen una poción de curación y 18 mo.) Tras acabar con los trasgos, Konrad y el duque entran a la habitación de Irina (los PJ que hayan subido, se supone que los acompañarán). En la habitación está Herbert, el posadero, herido y en el suelo, combatiendo todavía con un trasgo (PV:4). Irina no está (Ha sido raptada por el resto del grupo de monstruos). El trasgo que combate con Herbert le atacó por sorpresa cuando entró.

El duque le dice a Konrad que, si rescata a su hija, no sólo le concederá su mano, sinó todo el ducado como dote.

Konrad, visíblemente emocionado, pedirá ayuda a los PJ (Es improbable que pueda llevar a cabo la misión el solo, y su feudo se encuentra a demasiada distancia para poder pedir ayuda). A cambio, les ofrece un paga de 500 monedas de oro y la posibilidad de quedarse con todo el tesoro que se encuentre. Si los PJ acce den, el duque hará que el clérigo local cure a los PJ heridos (dispone, en ese momento, de dos conjuros de curación de heridas leves).

Konrad de Bleris

Konrad es un guerrero de 5º nivel (F:17, I:16, S:13, D:14, C:16, Ca:16, PV:37, CA:0 con un a coraza mágica +1). Es de alineamiento caótico, aunque se comporta como si fuera legal. Tiene una espada mágica +1 que puede hacer un conjuro de curación de heridas leves por día (eso no se lo dice a los PJ).

Durante la aventura, Konrad se comportará correctamente con los PJ, ayudando en todo. Como buen conocedor del terreno, sabrá adónde ir y qué hacer en caso de duda, asumiendo el liderazgo de la operación. Sin embargo, <u>nunca</u> irá delante en la formación ni atacará de forma directa a los monstruos líderes en los encuen tros que haya, tampoco será atacado por ellos (El DM ha de procurar que este hecho no sea demasiado ostensible). Konrad se dedicará, en los combates, a atacar a enemigos de baja categoría. Los motivos de este comportamiento no se darán a conocer en este módulo, basta con saber que deben ser así de cara a la continuidad de la campaña.

El poder de curación de su espada lo usará en él, procurando que los PJ no se den cuenta.

La persecución

Irina ha sido raptada por un grupo de trasgos aprovechando el desconcierto creado por los muertos vivientes. Según Konrad, deben de haber huído por la Carretera Vieja, ya que, con esa tormenta, es imposible que hayan ido campo a través por los terrenos de cultivo y, por otra parte, hay un puesto de guardia en la otra carretera, en el punto en que llega al rio.

Los PJ pueden decidir el salir inmediatamente, de noche y con tormenta, o esperar a la mañana siguiente. Si salen de noche, se moverán más lentamente y no podrán ver las huellas. Konrad recomienda ir a pie, ya que con el terreno blando y teniendo que rastrear, los caballos serían más una molestia que otra cosa.

Sea como sea, los jugadores avanzarán a una velocidad máxima de 2 millas por hora, pudiendo el DM reducir esta velocidad según el equipo que carguen y la circunstancia de los PJ (Heridas, inspección más o menos detallada de la zona, etc...).

Al día siguiente sigue lloviendo hasta las 12 (amanece a las 6). Konrad cree, según las huellas, que los raptores están siguiendo la carretera. Media milla antes de llegar al bosque, encuentran en un arbusto un trozo del vestido de Irina.

El bosque

Al llegar al bosque, en el punto (A) (ver el mapa), aparecerá un grupo de jabalíes que ataca a los PJ (3 jabalíes, CA:7, PV:12/14/10, D:2-8). Están asustados y enfurecidos por la tormenta y no deberán pasar moral, seguirán atacando hasta morir.

Casi al salir del bosque, en (B), los PJ tropiezan con cuatro trasgos que corren huyendo de algo. Están automáticamente sorprendidos durante 2 asaltos. Dos de los trasgos han tirado sus armas en la carretera. Los otros dos llevan espadas cortas (CA:6, PV:5, D:1-6, Tesoro total 25 mo. y una gema de 100 mo.) Están asustados de algo que hay más allá, aunque no saben de qué se trata. Uno de los trasgos tiene las orejas **grandes**, de un par de palmos, por lo menos.

Tras acabar con los trasgos, los PJ podrán ver, en un claro un poco más allá, dos cuerpos tendidos, un elfo y un humano, al que pueden reconocer como Sterwing. Antes de que puedan comprobar si están vivos o no, el grupo es "atacado" desde la espesura. Se trata de **Sprites**, que creen que se disponen a saquear los cuerpos. Los Sprites usarán sus hechizos, empezando por aquel personaje que parezca más poderoso, siguiendo con un mago o un elfo. Los efectos de su magia quedan a la discreción del DM: convertir una espada en un ramo de flores, hacer crecer el pelo, cambiar de color al personaje (se recomienda el rosa con rayas verdes)... Sin embargo, en cuanto se den cuenta de las buenas intenciones del grupo, retirarán sus maldiciones (El DM debe evitar cualquier tipo de enfrentamiento armado en este momento) y pedirán excusas; así mismo, acosarán a preguntas a los PJ acerca de lo que hacen por aquí y cuáles son sus intenciones. Por su parte, ellos no han visto nada a parte de los trasgos que mataron a Sterwing y su compañero. Sólo saben que las colinas están habita das por trasgos y muertos vivientes, y que el buque fan-

tasma aparece, de tarde en tarde, en la Punta Sur (Ver mapa de la zona).

Si ningún PJ lo hace, Konrad sugiere registrar los cadáveres. Al hacerlo, encuentran los siguientes objetos: Espada +1, +3 contra muertos vivientes. Anillo de caminar sobre el agua. Maza +1. Un pergamino con los conjuros de clérigo: Bendición y Curar heridas ligeras. 2 botellas de agua bendita. 50 mpt. 75 mo. Dos gemas de 100 mo.

También encuentran un plano esquemático de la zona con una nota escrita con mano apresurada:

"El barco se refugia en la cueva. Derek y Thomas entraron por arriba mientras yo caminaba hacia el barco. Los esqueletos que lo manejan son inofensivos y parece que saben llegar solos hasta su guarida. Es una isla, pero no se cuál, pues estaba escondido. Un trasgo y un humano hablaron del secuestro de alguien, así que, al regresar, salté del barco y fui a buscar a Krell, que estaba con el equipo. Nos siguen, hay que avisar al duq" (así acaba el mensaje)

En el plano está reflejada la cueva y hay dos "G" marcadas en ella (Indican los dos puestos de guardia).

Konrad insistirá en ir a la cueva y tomar el barco, ya que Irina debe estar en esa isla.

Punta Sur

Punta Sur es un cabo formado por colinas casi desprovistas de vegetación, que se agrupan formando un risco montañoso al llegar al mar. La Carretera Vieja atraviesa estas colinas, por lo que el llegar hasta el cabo (y la cueva) es una tarea lenta y pesada. Si los PJ siguen el mapa, avanzarán a razón de media milla por hora. Si siguen la costa, se moverán una milla por hora, pero serán descubiertos automáticamente por los puestos de guardia.

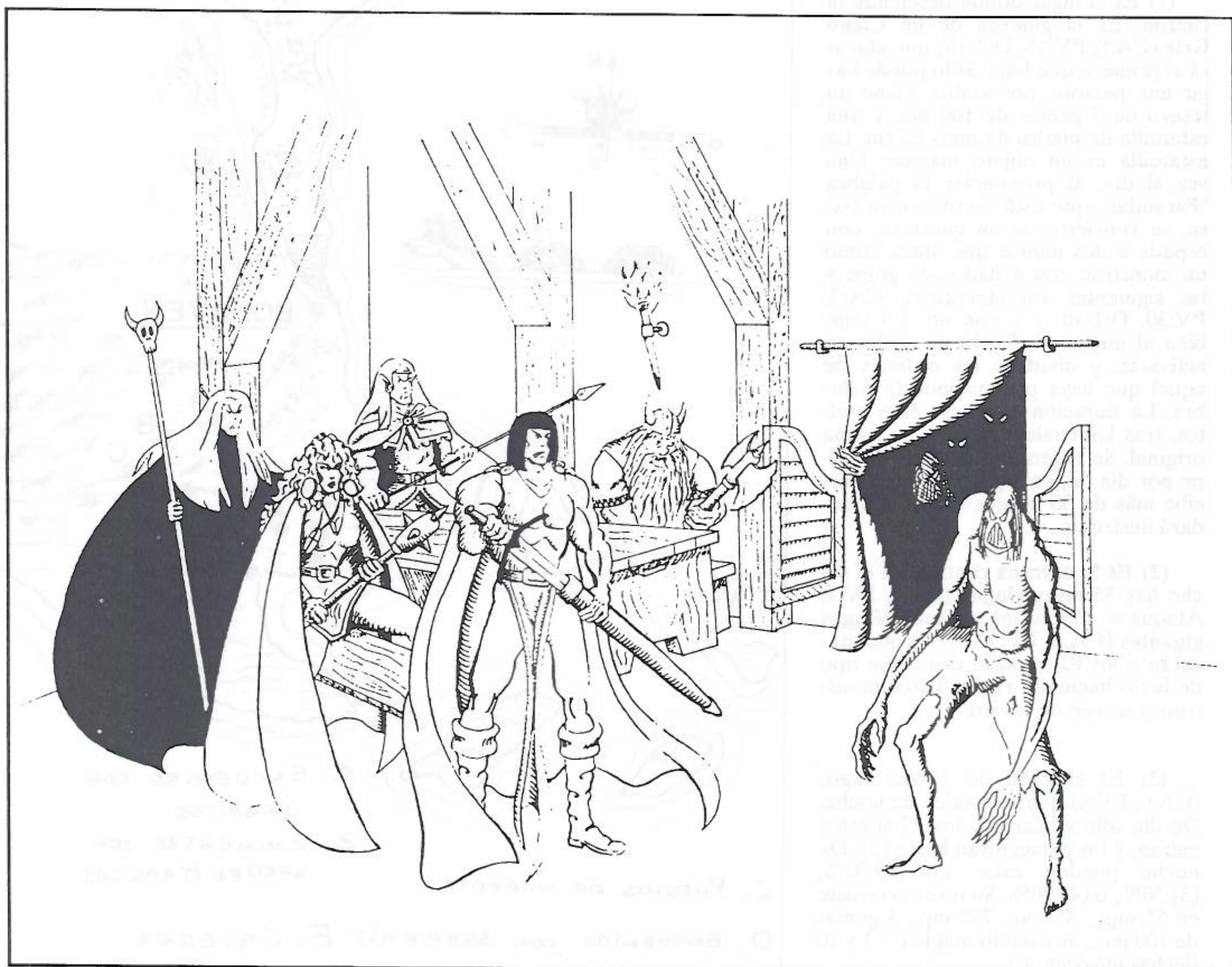
Hay dos puestos de guardia (las "C" del mapa) con 8 trasgos en cada uno (PV:7), armados con espada corta y arco corto. No tienen tesoro. En caso de combate, utilizarán sus armas de tiro mientras sea posible, concentrándose cada 2 trasgos en un sólo blanco. En el tercer asalto, uno de ellos tratará de retirarse para dar la alarma. Si esto ocurre, los restantes puestos no podrán ser sorprendidos y sorprenderán con 1-3 en 1d6.

Antes de llegar al risco, "D", los PJ tendrán un encuentro con dos serpientes corredoras gigantes (CA:5, PV:9, D:1-6 y CA:5, PV:14, D:1-8). La más grande tratará de sorprender al último miembro de la formación, mientras que la segunda atacará en el siguiente asalto, intentando sorprender a uno de los que no está combatiendo (durante el 1º asalto, permanecerá oculta).

Al llegar al lugar marcado en el mapa, casi en la cumbre del risco, se ve un agujero de unos 40 pies de profundidad por el que apenas cabe una persona; hay una cuerda colgando de él. Los PJ pueden suponer que la dejaron los compañeros de Sterwing.

La cueva

Los PJ pueden bajar por la cuerda o rodear el risco y descolgarse hasta la



entrada por el mar. Si hacen lo último, tiene cada uno una posibilidada sobre 6 (1 en D6) de caer, lo que le provocará una herida de 1D10 puntos de daño. Si el que ha caído estaba asegurado por más de un compañero, no pasa nada, pero si son varios los que caen o sólo hay uno para aguantar, el/los que sujeta(n) deberá(n) sacar su fuerza o menos en 1D20 para evitar el ser arrastrados por la caída. Si alguno cae, aunque sea sujetado, alertará de forma automática el puesto de guardia que está en la cima del risco (8 trasgos, CA:6, PV:7, armados con espada corta y arco corto), que arrojarán rocas para provocar una avalancha sobre el grupo (1 roca por asalto, D:1-8 si impacta y 10% de provocar la caída de los que estén en la zona de impacto. Tirada de salvación contra varitas para evitar caer y recibir la mitad del daño).

Si los PJ deciden bajar por el agujero y usan la cuerda que ya está colocada, hay un 5% de posibilidades de que se rompa (1 en 1D20).

La descripción de las zonas de la cueva es la siguiente:

(1) Es el lugar donde desciende la cuerda. Es la guarida de un **Cieno Gris** (CA:8, PV:15, D:2-16) que atacará al primero que baje. Sólo puede bajar una persona por asalto. Tiene un tesoro de 5 gemas de 100 mo. y una estatuilla de piedra de unos 25 cm. La estatuilla es un objeto mágico: Una vez al día, al pronunciar la palabra "Farandal", que está escrita en su base, se convierte en un guerrero, con espada a dos manos que ataca como un monstruo con 4 dados de golpe y las siguientes características: CA:3, PV:30, D:1-10 +3, con un +3 también al impactar. Tarda un asalto en activarse, y obedece las órdenes de aquel que haya pronunciado la palabra. La duración es de 6+1D6 asaltos, tras los cuales vuelve a su forma original. Se regenera 2 puntos de golpe por día. Si, en algún momento, recibe más de 30 puntos de daño, quedará destruido.

(2) Es la caverna central, en el techo hay 35 **murciélagos** (CA:6, PV:1, Ataque= confusión) y 3 **murciélagos gigantes** (CA:6, PV:9, D:1-4) que atacarán si los PJ avanzan con algún tipo de luz o haciendo ruido. Estos monstruos carecen de tesoro.

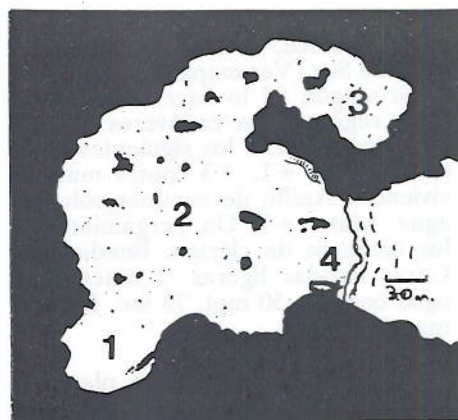
(3) Es el cubil de 7 necrófagos (CA:6, PV:8) que sólo salen de noche. De día sólo atacarán a los PJ si éstos entran, y los perseguirán hasta (2). De noche pueden estar en (2):30%, (3):50%, o (4):20%. Su tesoro consiste en 55 mpt., 45 mo., 750 mp., 3 gemas de 100 mo., un escudo mágico +1 y 10 flechas mágicas +1.

(4) Es una playa en forma de cala, usada como fondeadero por el buque. En ella hay un bote, bajo el cual tiene su guarida diurna un **lagarto gecko** (CA:5, PV:14, D:1-8). Su tesoro, oculto bajo el bote, consiste en un pergamino con tres conjuros de mago: Proyectil mágico, Escudo, Imagen espejo.

(5) Es una escalera tallada en la roca que conduce al puesto de guardia. Tiene 5 pies de ancho y sube los 60 pies de altura hasta el puesto.

(6) Es el puesto de guardia indicado antes. Los trasgos están equipados para dormir y comer allí. Tiene una hoguera de señales y dos linternas para avisar al barco si ocurre algo.

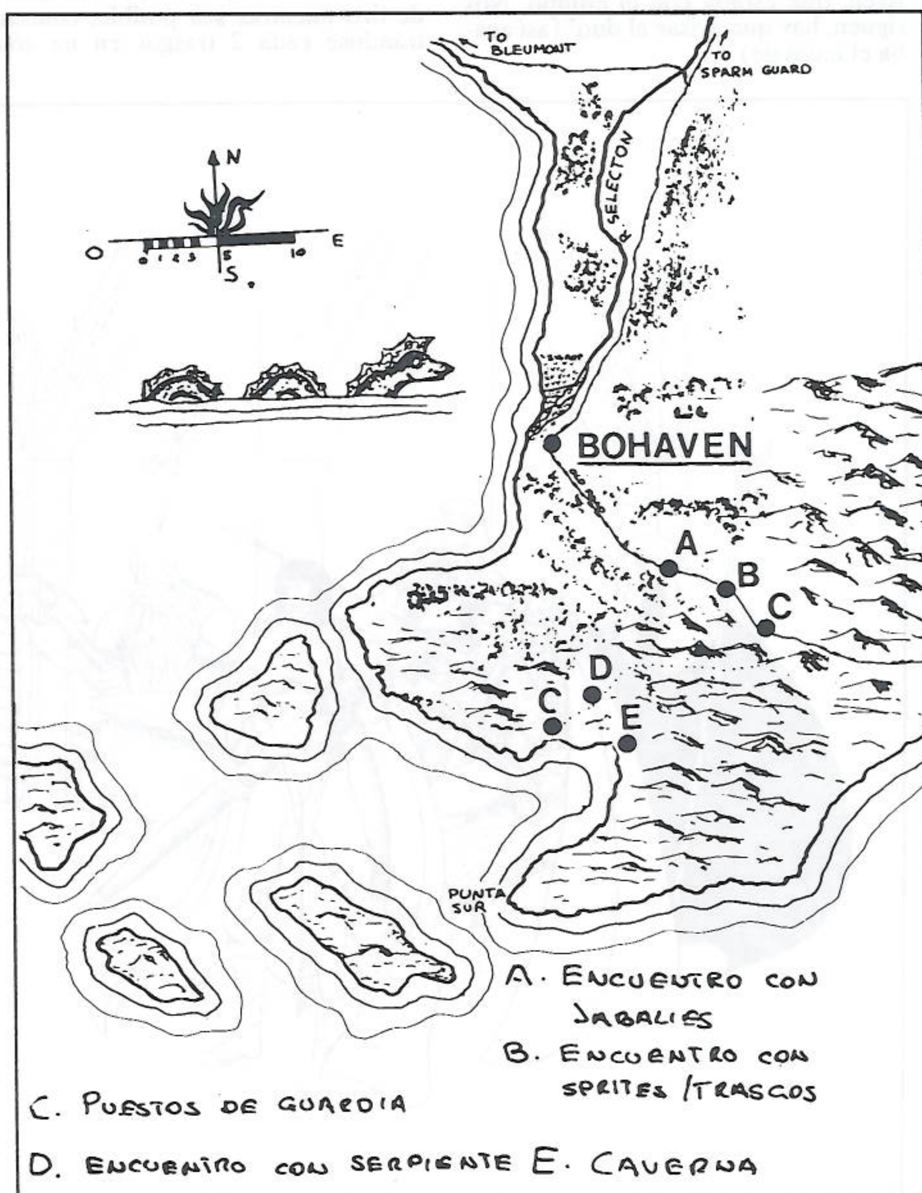
(7) Anclado en medio de la cala está el buque fantasma. En cubierta se pueden ver dos trasgos junto a un aparato parecido a una ballesta grande (el ballestón) y un esqueleto.



"Ahora, sólo tenemos que tomar el barco y que los esqueletos nos lleven a la isla" - dice Konrad...

Pero eso, será en el próximo módulo, "La isla de la bruma".

Realizado por Jordi Gimeno.
Según una idea de Jordi Gimeno y Antonio Catalán.



LA NECROPOLIS

LAS MINAS DE MINDOLLUIN II

por Luis Serrano
The Fumbler Dwarf

En este segundo nivel de Mindolluin, que viene a continuar la aventura comenzada hace dos números, los PJ se tendrán que enfrentar a nuevas amenazas en forma de muertos-vivientes que acechan en la oscuridad de las criptas de los enanos. Así como el primer nivel se diseñó observando escrupulosamente las reglas básicas, a partir de aquí se hace especial hincapié en las reglas de RQ Avanzado, sobre todo en lo que a monstruos se refiere. Los Masters que lo prefieran pueden ignorar los conjuros pertenecientes a la versión avanzada, aunque necesitarán tener un somero conocimiento de los monstruos que aquí aparecen.

Nivel 2: La Necrópolis

Descripción de las Estancias

Desde que los PJ abandonan la explanada ante Orcant, el camino asciende en la más completa de las oscuridades. Es estrecho, pedregoso y empinado. Su anchura es de unos 5 m. y su longitud es de cerca de 1 km.; la ascensión no se hace en menos de una hora y cuesta no menos de 2 PF. Al fin, los PJ llegan a:

(1) Es una estancia que un día tuvo forma ovalada con las paredes de piedra lisa y pulida, pero éstas han cedido en su mayor parte y ahora está semiderruída. Su altura es de unos 10 m. y su circunferencia aproximada de unos 70 m. de diámetro. En su pared norte es posible observar una arcada perfecta, la cual posee esculpido en su sección superior un pequeño cuadrado en cuyo fondo aún queda algo de pintura verde. En los ángulos NE y NO se abren sendos caminos. El de la izquierda se halla enmarcado por una arcada que una vez estuvo cerrada por puertas de hierro forjado bañadas en oro, que hoy día cuelgan destrozadas sobre sus goznes. Una inscripción en enano reza: "No sea perturbado el descanso de los grandes artesanos". El camino que parte de la derecha no está enmarcado.

En esta estancia habita un Helión, al cual los personajes posiblemente no podrán ver de entrada si sólo llevan antorchas ya que suele mantenerse fuera del campo de visión, al acecho, si bien su olor, semejante al del ozono, es algo tangible. El Helión posee 4 esclavos zombies que se ocultan entre los escombros de la zona occidental de la sala, a los que utiliza para recoger a las víctimas de sus ataques y para ser blancos a su vez de sus conjuros de *Succión* cuando se halla bajo en PM. En el momento en que los PJ vayan a abandonar la habitación, el Helión intentará atacarles para probar su potencial; para ello usará su rayo debilitador contra el PJ en apariencia más peligroso, al tiempo que mandará atacar a sus siervos zombies (los cuales atacarán automáticamente si son descubiertos con anterioridad). Dicha agresión no es más que una simple tentativa; si las cosas no parecen marchar bien, el Helión se retirará sin más, pero según la intentona vaya teniendo visos de poder acabar con éxito, irá poniendo progresivamente más carne en el asador.

Helión

TAM 1 Mov.: 20
INT 19 Pt.Golpe =
= Pt.Mágicos = Armadura = 26
Magia: (Hechicería; INT-Libre 15, Intensidad 120%) Dominar Zombie 85%, Succionar CON 74%, Succionar FUE 87%, Veneno 75%.

(2) El pasaje de la izquierda tiene unos 20 m. de anchura, está muy bien construído y relativamente limpio de escombros. Tras unos 60 m. en línea recta, tuerce noventa grados hacia el sur, y tras otros 30 m. desemboca en una estancia rectangular de 50 x 30 m. A lo largo de las paredes se alinean hileras enteras de estatuas de granito rotas. Se trata de enanos esculpidos en las mas diversas posturas, y a lo que se ve, son personalidades importantes.

En la pared oeste puede verse una salida arqueada. Esta da a un pasadizo limpio un poco más estrecho que el anterior (unos 10 m.), que tras 30 m. se divide en dos ramales en forma de "V".

(3) Por este pasaje, a unos 30 m. se llega a una triple intersección. Si se toma el pasadizo de la izquierda, tras recorrerse unos 20 m. se llega a una pared en la que hay camuflada una puerta secreta. Para descubrirla hace falta hacer una tirada de *Buscar* con una penalización de -40%, y para abrirla otra de *Inventar*.

Si se toma el pasillo frontal, a los 25 m. se llega hasta una puerta de hierro cerrada con llave. Si alguien quiere forzar la cerradura necesitará hacer una tirada de *Inventar* con una penalización de -60%. La puerta tiene 20 PA.

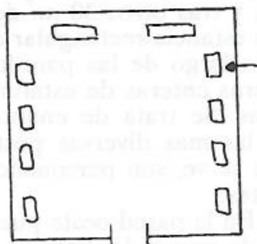
Si se sigue el camino de la derecha, al final se llega a una puerta de madera algo atascada; para abrirla hay que superar su FUE de 20 en la tabla de resistencia.

(4) La habitación es pequeña, cuadrada, de 8x8 m. Además de mucha humedad, uno puede encontrar dos cosas principales. Una es un esqueleto humano (para reconocerlo como humano con toda seguridad es necesaria una tirada de *Con. Humano*) junto a una espada oxidada y a una armadura podrida, que descansa en el centro de la habitación junto a los restos de hollín dejados por una hoguera (tirada de *Buscar*). La otra es un extraño sarcófago de granito del que la luz arranca extraños destellos (una tirada de *Con. Mineral* descubre que el granito está surcado por vetas de oro); no tiene inscripción alguna y está vacío. Una tirada de *Rastrear* revela que el sarcófago fué trasladado hasta allí siendo arrastrado por el suelo desde algún otro lugar; una segunda tirada apunta hacia el panteón de la estancia (8).

(5) Es una estancia limpia de escombros en su mayor parte. A lo largo de sus paredes se alinean 10 sarcófagos de piedra (ver fig. 2). De las inscripciones en enano repartidas por el panteón se saca la conclusión de que allí están enterrados soldados, héroes del pueblo enano. Hoy día sólamente quedan ocho en los sarcófagos, y todos ellos poseídos por espíritus necrófagos que atacan a los PJ.

El sarcófago señalado en la figura tiene un doble fondo, que se descubrirá si se busca en su interior con una penalización de -20%. Dentro del doble fondo hay un gran brazalete de oro macizo rúnico que pesa 1.2 CAR y aumenta en dos los PA del brazo en el que se lleve. Se halla bellamente decorado con figuras de armas (espadas, hachas, martillos, etc.). Su valor es de 25000 p. En el interior del doble fondo hay también un martillo de guerra de oro rúnico ornamental de un valor de 7000 p.

fig. 2



Colocar en habitación (6)

(6) Esta estancia tiene una extraña forma triangular, de unos 50 m. de lado; las paredes se hallan bien trabajadas con bajorrelieves, aunque algo deterioradas. En cada una de las tres esquinas puede verse la estatua de un enano haciendo extraños gestos mágicos. En el centro hay un sarcófago de cristal tintado, el cual deja ver unos cuantos huesos envueltos en los que fueron en su día unos lujosos ropajes. El cristal se halla roto en varios lugares.

Si se busca en el sarcófago encontramos un collar de cuentas alrededor del cuello del esqueleto; cada una de las doce cuentas es un diamante de 10 grs. de un valor de 500 p., que almacena 5 PM que se regeneran por sí mismos como si tuvieran PER propia (de hecho la tienen, claro). Las manos del cadaver se cierran sobre un enorme libro escrito en caracteres enanos. El libro enseña Encantamiento al 120% y Duración al 110%. El nombre del enano muerto se halla en una placa de plata junto al sarcófago: "Sirigal Samperil, Enano de Plata y de Diamante".

(Entre los enanos hay varias castas. Los enanos de plata son los magos. Los enanos de diamante son aquellos que dentro de su casta alcanzan una posición de gran relevancia o habilidad).

Cuando los PJ lleven unos 2 minutos en la estancia, comenzarán a oir unos extraños sonidos que provienen de un agujero de no más de 1 m. de ancho que se abre en la pared norte. Un asalto después, del mismo emerge un enorme ciempiés gigante, el ser responsable de que las defensas mágicas que había alrededor del hechicero enano fallecido ya estén destruídas.

(7) Tras recorrer 30 m. de corredor se ve a la derecha una gran puerta de hierro semejante en todo a la que da entrada a la estancia anterior. Pero si los PJ siguen de frente, a los 60 m. les sale al paso una extraña criatura. Si previamente alguien ha llevado a cabo una tirada especial de *Escuchar*, se dará cuenta de que alguien se acerca andando en sentido contrario. Cuando la criatura entra en el campo visual de los aventureros, estos se dan cuenta de que se trata de un enorme troll de las cavernas; está acompañado por un troll negro hembra, más pequeño que él, y que camina a su espalda. Ambos han visto la luz desde lejos y se acercan a investigar. Los trolls viven por la zona; a través de túneles estrechos y complicados, saben como salir al exterior de la montaña, a una escarpada ladera en donde a veces, de noche, pueden cazar cabras montesas. Es imposible descender desde allí de cualquier modo que no sea volando. El troll es un ser feroz, pero se puede razonar con él; si el grupo parece potente, es especialmente razonable. El sabe muchas cosas. Sabe, p.ej., quien tiene la llave verde cuadrada: el antiguo caudillo de la comunidad de los enanos, Roventhal "el viejo", ex-enano de hierro y de diamante, y hoy día vampiro (los enanos de hierro son los armeros entre los enanos). También sabe más o menos lo que hay en cada una de las habitaciones de este ala. Ambos trolls viven en las cavernas excavadas E-1, E-2 y E-3, llenas de escombros y de suciedad. Los trolls saben también donde están las llaves de hierro que abren las puertas cerradas de este ala: en E-2, tras una pila de harapos y escombros.

Todas estas cosas las podrá revelar si llega a un acuerdo con los PJ. P.ej., una mula podría ser un precio justo, aunque otros objetos pudieran ser igualmente atractivos. Con el troll no funcionan las amenazas; éstas sólo le enfurecen. La criatura sólo habla Lengua Oscura (la lengua de los trolls) y algo de enano (20%), pero a base de tiradas de INT x5 se pueden comunicar conceptos simples.

Necrófagos

FUE	17	Mov.:	2
CON	16	Pt.Golpe:	12
TAM	8	Pt.Fatiga:33-16=	17
INT	14	Pt.Mágicos:	11
DES	11	MR-DES:	3

Arma MR	*%Ataq*	*Daño*
Garras 9	55	1D6+1D4
Mordisco9	55	1D6+1D4+ Veneno POT 16
Aullido 3	Auto.	Especial

Pierna D	10/4
Pierna I	10/4
Abdomen	10/4
Pecho	10/5
Brazo D	10/3
Brazo I	10/3
Cabeza	12/4

Armadura: Cota de Malla de hierro forjado, y casco de coraza del mismo material (NOTA: el hierro forjado es un material rúnico en Glorantha, que tiene un 50% más de PA que el bronce normal o el hierro sin forjar).

Ciempies gigante

FUE	28	Mov.:	5
CON	43	Pt.Golpe:	42
TAM	41	Pt.Fatiga:	71
INT	1	Pt.Mágicos:	9
PER	9	MR-DES:	3
DES	11		

Localización de Golpe	*D20*	*Puntos*
Segmento "n"	"n"	7/14
Cabeza	19-20	7/14

Arma	*MR*	*%Ataque*	*Daño*
Mordisco	6	78	1D6+3D6+Veneno POT14
Pisotear	6	75	3D6+Veneno POT 1D6 (contra blancos caídos)

Notas: El ciempiés tiene 18 segmentos. Si alguno de ellos es secccionado, el monstruo intentará huir con la cabeza y los segmentos que le resten a partir del seccionado. Por cada segmento inutilizado (no es necesario seccionarlo, sino llevarlo a cero PG), el movimiento de la criatura desciende en 1 m. por MR. Si llega ser cero, la criatura muere. Si la cabeza queda inutilizada, el monstruo comenzará a dar vueltas sobre sí mismo inconsciente, y terminará por morir.

El veneno del mordisco actúa en tres asaltos.

Habilidades: Esconderse 70%, Escuchar 71%.

Marcol
Troll de las cavernas

FUE	28	Mov.:	3
CON	16	Pt.Golpe:	23
TAM	30	Pt.Fatiga: 44-5 =	39
INT	10	Pt.Mágicos:	10
PER	10	MR-DES:	3
DES	10		
ASP	4		

Pierna D	3/8
Pierna I	3/8
Abdomen	3/8
Pecho	5/10
Brazo D	3/6
Brazo I	3/6
Cabeza	3/8

Arma	*MR*	*% Ataq*	*Daño*	*%Detenc.*	*PT.*
Garrote	4	62	1D10+ +2+3D6	50	12
Garra	7	70	1D6+3D6	--	--

Nota: Recordar que el troll de las cavernas regenera un PG en todas las localizaciones hasta morir.

Hyrka,
Troll negro hembra

FUE	19	Mov.:	3
CON	13	Pt.Golpe:	19
TAM	25	Pt.Fatiga: 32-5 =	27
INT	17	Pt.Mágicos:	20
PER	20	MR-DES:	2
DES	17		
ASP	9		

Pierna D	2/7
Pierna I	2/7
Abdomen	3/7
Pecho	3/9
Brazo D	2/6
Brazo I	2/6
Cabeza	1/7

Arma	*MR*	*%Ataque*	*Daño*
Puñetazo	5	56	1D3+2D6
Mordisco	5	45	1D6+2D6
Piedra Arroj.	2/7	60	1D3+2D3

Habilidades: Esquivar 35%

Magia: (Espiritual 95%) Confusión (2), Curación-3, Desmoralización (2), Pared Oscura (2), Protección-5.

Armadura: Ambos trolls llevan unas pieles anudadas alrededor del torso. Hyrka, además, viste cuero blando en las extremidades.

Roventhal,
El viejo

FUE	30	Mov.:	3
CON	32	Pt.Golpe:	20
TAM	8	Pt.Fatiga:	30
INT	18	Pt.Mágicos:	17
DES	17	MR-DES:	2
ASP	12		

Pierna D	0/7
Pierna I	0/7
Abdomen	0/7
Pecho	0/9
Brazo D	0/6
Brazo I	0/6
Cabeza	0/7

Arma	*MR*	*%Ataq*	*Daño*	*%Det.*	*PT.*
Toque	8	65	1D6+1D6+pérdida PM	--	--
Mordisco	8	45	1D6+pérdida fatiga	--	--
Gran Martillo	6	75	2D6+2+1D6	70	18

Esquivar 70%

Magia: (Hechicería; INT-Libre 17, Intensidad 60%) Veneno 90%.

Objetos Mágicos: La llave de Nicreus, el martillo de guerra de hierro rúnico, y un precioso anillo de oro con un enorme rubí de 12000 p. En una bolsita en el interior del sarcófago hay un libro escrito por el propio Roventhal en tiempos menos tenebrosos, en el que enseña el manejo del Gran Martillo al 60%.

Recordar también que Roventhal puede hipnotizar a sus víctimas.

Vizra, la Lamia

FUE	12	Mov.:	3
CON	10	Pt.Golpe:	13
TAM	16	Pt.Fatiga:	22
INT	21	Pt.Mágicos:	19+20 (espíritus PER) = 36
DES	16	MR-DES:	2
ASP	20		

Localización de Golpe	*Cuerpo a Cuerpo*	*Proyectiles*	*Ptos*
Cola	01-06	01-05	4/6
Abdomen	07-10	06-10	4/5
Pecho	11-12	11-15	0/6
Brazo D	13-15	16-17	0/4
Brazo I	16-18	18-19	0/4
Cabeza	19-20	20	0/5

Arma	*MR*	*%Ataq*	*Daño*
Mordisco	6	55	1D6+1D4+5+PérdidaFUE
Beso	6	55	Pérdida de PER
Constricción	9	75	2D4

Esquivar 45%

Magia: (Hechicería; INT-libre 16, Intensidad 80%, Duración 75%, Alcance 60%, Multiconjuro 60%) Agotar 106%, Aumentar Daño 82%, Devolver Conjuros 76%, Veneno 69%, Visión Mística 88%.

Objetos Mágicos: Un anillo con dos espíritus de PER, con PER 9 y 11 respectivamente. El anillo es de madera y sólamente puede usarlo un muerto-viviente.

Notas: Cuando recibe visita, Vizra tiene constantemente sobre sí un Aumentar Daño y un Devolver Conjuros, ambos de Intensidad 5 y Duración 9. Para poder lanzarlos, agota totalmente una matriz de 28 PM que se halla en una de las paredes, la cual queda inutil para el resto del escenario. Su apariencia ilusoria la cuesta 2 PM todos los días, lo cual ya se ha descontado de sus características para hoy.

Enanos Zombies

FUE	21	Mov.:	1
CON	24	Pt.Golpe:	16
TAM	7	Pt.Fatiga	43
INT	6(fija)	Pt.Mágicos:	4
DES	6	MR-DES:	4
ASP	3		

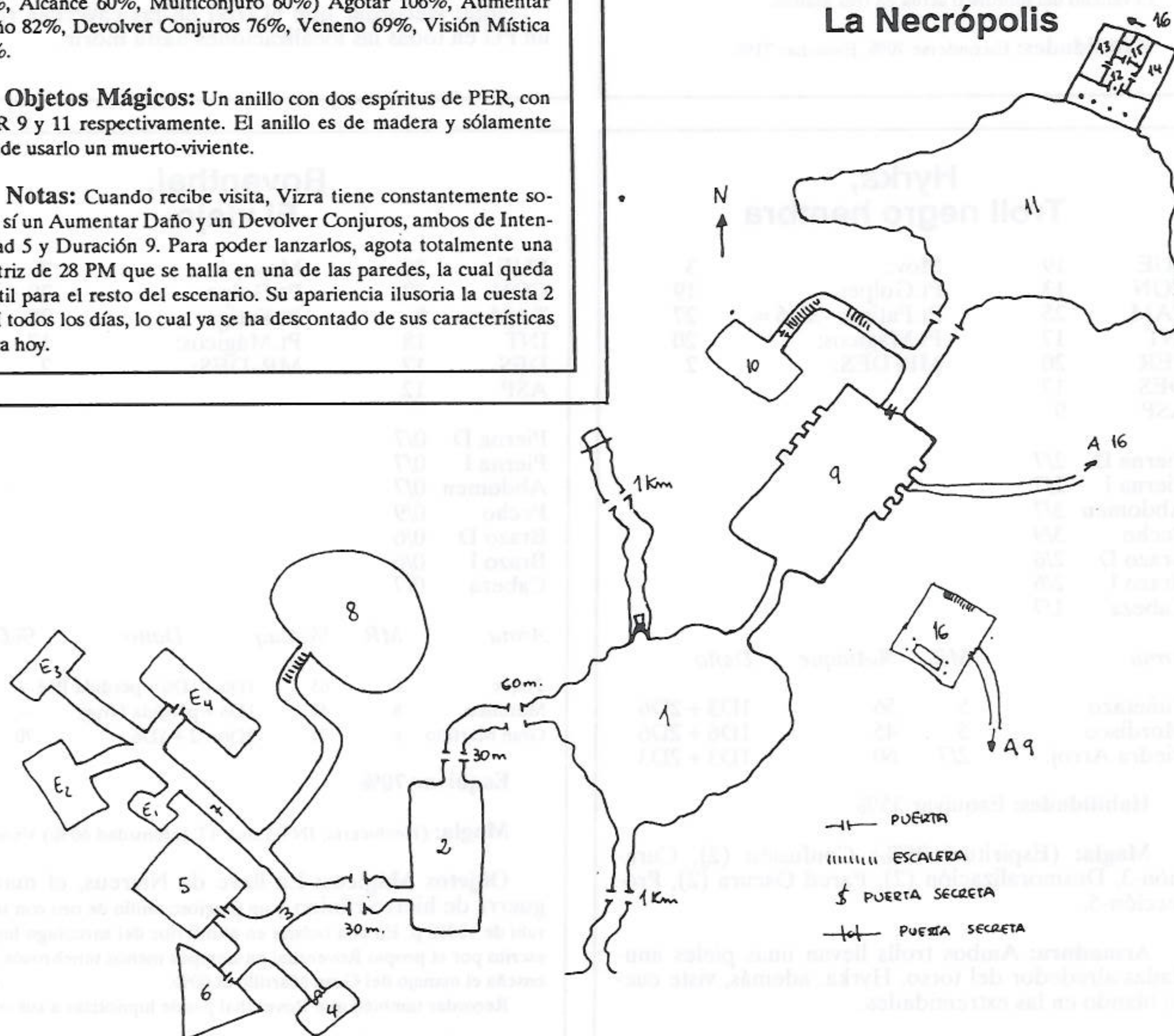
Pierna D	1/6
Pierna I	1/6
Abdomen	1/6
Pecho	1/8
Brazo D	1/5
Brazo I	1/5
Cabeza	1/6

Arma	*MR*	*%At.*	*Daño*	*%Det.*	*PT.*
Hacha Combate	9	30	1D8+ +2+1D4	15	8
Puñetazo	10	35	1D3+1D4	--	--

Armadura: 1 pto. de cuero y de suciedad de la tumba.

Segundo nivel

La Necrópolis



(E-4) La estancia es cavernosa y se halla semiderruída, llena de escombros y residuos, con la puerta ajada y semi-abierta. Aunque no hay luz, los PJ pueden darse cuenta de que el aire fresco entra de algún modo en ella. La habitación está repleta de murciélagos.

Los murciélagos atacarán ciegamente a los PJ si entre todos ellos fallan tres tiradas de *Deslizarse en Silencio* en total (los murciélagos se van alterando cada vez con los ruidos). Para permanecer en la habitación en silencio, se debe hacer un *Deslizarse en Silencio* por asalto. Los murciélagos son tremendamente feroces; cualquier personaje atacado por ellos recibe 1 pto. de daño por localización cada asalto, salvo si su armadura supera los tres puntos, en cuyo caso recibirá el punto de daño cada dos asaltos. Si los PJ responden al ataque, habrá que tener en cuenta que la nube de seres alados confunde a los aventureros de tal modo, que éstos ven reducidas a la mitad sus posibilidades de llevar a cabo con éxito cualquier tirada (considerar también la posible falta de luz); si consiguen golpear con éxito a la nube de murciélagos, ese asalto no recibirán daño alguno. En la estancia hay sólamente dos esqueletos carcomidos que no tienen encima más de 10 p. cada uno. Los trolls son vienen aquí.

(8) Tras un estrecho corredor de no más de 3 m. de anchura y unas escaleras talladas en la misma roca, se llega a una sala circular de unos 30 m. de diámetro. En ella, tal y como rezan las inscripciones que pueden verse, están enterrados en sus sarcófagos todos los enanos de diamante de la comunidad de Mindolluin. Encima de cada uno de los sarcófagos se puede ver la estatua de un enano en las actitudes más diversas (recordar que cada uno tiene su trabajo: armeros, trabajadores de la piedra, etc.). Pero se hace evidente que falta un sarcófago, justo el que lleva la inscripción siguiente en su base vacía: "Roventhal el viejo, Enano de Hierro y de Diamante". Todos los sarcófagos son de granito con vetas de oro. Son los únicos objetos valiosos de la estancia, pero resulta evidente que son muy difíciles de transportar.

Si se abren los sarcófagos, se descubre una cosa curiosa: todos contienen un montón de huesos, pero en todos los casos la cabeza aparece separada del cuerpo limpiamente, y entre los huesos de las costillas aparece metida una estaca de plata en forma de cruz (cada cruz podría valer unos 300 p.).

(9) Tras un corredor de unos 80 m. de largo y 8 de ancho, lleno de derrumbamientos y de escombros, se llega a una gran estancia rectangular, de 100 m. de largo por 50 de anchura. A ambos lados de la misma hay gran cantidad de nichos con nombres cincelados. Este es un gran panteón, donde deben estar enterrados cientos de enanos. Las indentaciones que aparecen en el diagrama no son más que 8 pequeñas estancias semejantes a capillas, diseñadas quizá para dar cobijo a personas de mayor importancia. En ellas no hay más que un sarcófago de piedra, excepto en una (la segunda desde arriba por el lado oriental), que alberga también los huesos esparcidos de un esqueleto humano. Si los PJ cruzan el umbral (un conjuro de visión mágica de cualquier tipo podrá revelar ésto mirando los huesos, sin necesidad de entrar), verán como se materializa el fantasma de un aterrorizado joven armado de una espada corta fantasmagórica. Una tirada de *Otear* exitosa revela que el joven tiene agujeros en su cuello, como si unos largos colmillos se hubieran hundido en su carne. El fantasma no conoce conjuros en su estado mental actual y tiene INT 13 y PER 14; atacará en combate espiritual al aventurero más corpulento o aparentemente mejor guerrero que entre en la estancia. Una vez poseído éste se dirigirá directamente a la guarida de Roventhal para desafiarle y tratar de vengarse de él. Sólamente la muerte de su poseído le detendrá, y no le importará correr ningún tipo de riesgo (naturalmente usará el pasadizo). En caso de que consiga al final su propósito (matar a Roventhal), no abandonará a su poseído hasta ser exorcizado, pero sí acompañará a los personajes en busca del tesoro (al fin y al cabo, era un aventurero que entró aquí con el mismo propósito hace ya cientos de años); el aventurero poseído pasará a ser un PNJ, y se comportará de forma algo excéntrica (los fantasmas siempre están algo chiflados). Si pierde el combate espiritual, quedará liberado para descansar en paz en el plano de los espíritus; en agradecimiento, revelará a los personajes el escondite de Roventhal, y les dirá que es él quien tiene la llave; también les revelará la existencia del pasadizo que saliendo de ésta cámara desemboca en la cripta secreta del vampiro, lo que les espera si cruzan por (11), la verdadera naturaleza de la ocupante de la estancia (10), y las debilidades de Roventhal como vampiro que es.

En las criptas no hay nada de valor.

(10) A unos 30 m. de la salida de las catacumbas, el pasaje de 10 m. de anchura se divide en dos. Si se toma el pasillo de la izquierda, más estrecho (5 m.), se llegará a un largo tramo de escaleras y, tras un recodo, otro tramo da a un pasillo que desemboca en una estancia rectangular de 15 m. de largo por 10 m. de ancho. En ella sobre un pedestal yace una bella mujer, aparentemente dormida, y con evidentes señales de haber sido mordida en el cuello. Al tiempo que los PJ miran sorprendidos, la mujer se agita en su sueño y grita: "¡NO!", levantándose de golpe. Tras esto mira a los PJ, preguntándoles quienes son y que hacen allí.

Toda la estancia es mágica, o al menos lo son sus paredes. En ellas hay encantado un conjuro de hechicería, *Neutralizar Magia* de Intensidad 20. El conjuro se dispara automáticamente sobre cualquier conjuro de visión mágica (*Visión Mística*, *Vista Mágica*, *Visión del Alma*) que tenga sobre sí cualquier personaje que entre en la estanca. El conjuro está impulsado por una PER de 25 a efectos de ataque, y utiliza los puntos mágicos de los espíritus de PER ligados a las paredes con este propósito (un total de 120 PM). El conjuro no ataca a la dueña de la habitación. Tampoco podrá afectar a criaturas que tengan la facultad de la *Vista Mágica* constantemente sobre sí de modo natural (p.ej., un shamán). Las personas afectadas apenas podrán percibir el aire mágico de la habitación antes de perder su visión mágica.

La criatura que allí habita es una lamia que adopta ilusoriamente la forma humana; el mordisco que muestra en el cuello es también una ilusión. El conjuro de la pared no es más que una defensa encaminada a impedir la identificación de sus artimañas y de su naturaleza real. Lo que ella les cuenta a los PJ es que en realidad ella es una bruja, una ninfa de la oscuridad ligada a éste lugar y que vive aquí desde los tiempos de los enanos. Tratará de convencer a los aventureros de que destruyan al vampiro. Según ella, éste la ataca y ella no puede defenderse ya que la magia del monstruo es demasiado poderosa y, poco a poco, está siendo destruída a pesar de sus esfuerzos, ya que es único ser que queda vivo en este nivel de las minas. La verdad es que parece sincera (es buena actriz), y además intentará inducir el trance amoroso en uno de los PJ para asegurarse de su cooperación; de este modo tendrá un aliado sin necesidad de hacer concesión alguna. Vizra la lamia confirma a los personajes que es Roventhal quien posee la llave de Nicreus. Si en algún momento se ve descubierta utilizará al compañero "hechizado" contra los PJ (si es que ha logrado hechizar a alguno; si no, tendrá que combatir con magia y con músculo), y prometerá liberarlo tras la muerte de Roventhal, promesa que no tiene intención alguna de cumplir, ya que su "enamorado" elegirá quedarse a vivir con ella en la oscuridad del se-

gundo nivel. Hasta es posible que tal cosa ocurra sin que el resto de los aventureros se den cuenta de que ello está ocurriendo de un modo obligado o mágico. Desde luego, el problema de la lamia no tiene una solución sencilla si ésta consigue hacerse con la devoción de algún aventurero.

(11) Esta es una explanada de unos 300 m. de largo por 200 de ancho, llena de tierra, escombros, etc. Alfondo hay una especie de templete de marmol con una doble puerta de entrada y sostenido por 4 columnas. Y en la explanada, cuando los aventureros empiezan a cruzar, los muertos se levantan de sus tumbas: centenares de zombies y de esqueletos empiezan a emerger de la tierra ya a atacar, lenta y parsimoniosamente a los PJ. cada 4 asaltos, los PJ son atacados por un número de esqueletos y zombies (al 50%) igual al de aventureros + 1D2. Los PJ pueden correr o retirarse. Los muertos-vivientes no les seguirán al interior del templete, ni al túnel por el que entraron. Si los aventureros no hacen ninguna de las dos cosas, sino que se quedan combatiendo en el centro de la explanada, la cosa se puede poner difícil de verdad.

(12) Es una estancia totalmente vacía, con tres umbrales sin puertas al N, E y O. El edificio para algún tipo de templo o de sala de ceremonias.

(13) Aquí hay un cadaver momificado sobre un sarcófago. Tiene una estaca clavada en el pecho y se halla decapitado. Tenía el aspecto de ser una mujer. A su cuello hay una gargantilla de oro con una gran esmeralda, de un avlor de unos 24000 p.

(14) Aquí se puede ver una mesa de escritorio con un libro abierto y un candelabro encima. El libro está escrito en enano, y es un compendio de Conocimientos sobre distintas razas. Enseña *Con. Humano* al 30%, *Con. Elfico* al 30%, y *Con. Enano* al 50%.

(15) La habitación está vacía, a excepción de unas escaleras que descienden.

(16) Es una especie de sótano en el cual hay un sarcófago de piedra semienterrado en el suelo hasta la tapa; se halla rodeado de cuatro grandes clavos de hierro que forman entre sí un conjuro de Guardia-3, tras el que Roventhal se refugia, y del que no sale si hay combate. Roventhal estará siempre despierto y esperándoles, excepto si los personajes han usado el pasadizo, en cuyo caso habrán de hacer tiradas de *Deslizarse en Silencio* para evitar que se despierte. La lucha comienza casi de inmediato. Si en algún momento Roventhal ve peligrar seriamente su existencia (no le importará llegar a cero PG si el daño es regenerable tras convertirse en niebla), se ofrecerá a pactar con los personajes. La necesidad de sangre fresca casi le vuelve loco, pero si se ve seriamente comprometido puede hacer un trato: quizá un objeto mágico o dos.

Si el pacto se lleva a cabo, se atendrá a su palabra y evitará que los aventureros sean atacados por los zombies en su camino de vuelta por la explanada; también les advertirá de la existencia de la lamia, ofreciéndoles algunas ideas y soluciones para derrotarla (disipar su forma ilusoria, poner fuera de combate a su compañero hechizado, etc.). Si se cierra el trato, dejará que los PJ se vayan con un gran suspiro.

Al entrar en la estancia, los aventureros le ven en forma de murciélago, y hasta es posible que durante su progreso por la explanada de los muertos-vivientes, una tirada exitosa de *Otear* (si hay suficiente luz) les permita ver la figura de un lobo recortada sobre el templete.

Esqueletos enanos

FUE	14	Mov.:	2
TAM	7	MR-DES:	4
DES	9		

Arma	*MR*	*%Ataque*	*Daño*	*%Detenc.*	*PTOS.*
Hacha Combate	8	55	1D8+2	55	8
Martillo Guerra	8	55	1D6+2	55	10

No llevan armadura alguna; la mitad llevan martillos y la mitad hachas. Esquivar 55%.

Si los PJ consiguen la Llave...

Podrán subir hasta Nicreus por el camino empinado, muy parecido al que usaron para llegar a este segundo nivel. Conseguirán abrir la puerta en un proceso muy semejante al que emplearon con Orcant. Nicreus da a una explanada iluminada por su luz verde, en donde se puede acampar sin problemas, preparándose para afrontar el siguiente nivel. Tras una amplia arcada todo es de nuevo oscuridad. No faltan tampoco las extrañas palabras que los PJ oyen en sus mentes tras cruzar cada una de las puertas:

Y Tras Suguril, siempre ascendiendo, se entra en el tercer reino,
Habitado por enanos-animales
Que temen a la magia y a los metales rúnicos.
La licantropía proteje a Lauril, la antigua Parkinor,
La puerta roja circular.

(Continuará)



LÍDER



JUEGOS EN SOLITARIO

BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL 2ª EPOCA 300 PESETAS

1

LÍDER



Diplomacia

BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL 2ª EPOCA 300 PESETAS

2

LÍDER



BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL 300 PESETAS

3

LÍDER



LÍDER



BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL 300 PESETAS

5

LÍDER



BIMESTRAL DE JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL 300 PESETAS

RuneQuest

6



INTERNACIONAL

F. MATAS SALLA

SERVICIO A LA AFICION



RAL PARTHA

MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO



MetalMagic

Información y Catálogo: C/SAN HIPOLIT, 20 - 08030 BARCELONA

¿ESPECIAL CTHULHU?

¡Pasen y vean! Esta vez, la parte más desmadrada y alucinante de la revista, redactada en directo vía módem desde la celda acolchada nº 1313 del Frenopático de Sant Boi, ha dado un golpe de mano y ha conseguido nada menos que editar un especial Cthulhu (el 2º de la actual época de LIDER) con 3 maravillosos artículos 3, de la afamada ganadería del autor de estas líneas (innoblemente pirateados de otros colegas, como es mi inveterada costumbre) y 3 sobrenaturales módulos 3, procedentes de diversas ganaderías autóctonas y/o celtibéricas, dos de los cuales transcurren en la España de los años 20, para maravilla y pasmo del universo mundo. Como todos los buenos festejos, éste coincide con la aparición en el mercado de *El guardián de los arcanos*, que es una recopilación de las tablas más utilizadas en el juego, convenientemente dispuestas y en algún caso ampliadas, y una bonificación inesperada: Un módulo de producción nacional, escrito especialmente para la ocasión por una telúrica pareja de diseñadores, cuyos nombres no me molestaré en mencionar por modestia (uno de ellos soy yo), ambientado también en la España de los años 20, como anticipo al suplemento específico dedicado a esa época. Así pues, resumamos qué podéis encontrar en este Especial Cthulhu:

- Un método alternativo de creación de personajes.
- Un artículo de fondo sobre cómo incorporar al juego los fantasmas.
- Unos comentarios sobre el buen jugar.
- Un módulo titulado "El signo de la serpiente", ambientado en Jaén.
- Otro módulo titulado "Cerradle la puerta al viento".
- Un tercer módulo titulado "Los huérfanos", en el que la acción retorna a los EEUU.
- Y la columna de 'Las llamadas de Cthulhu' en la que, por si no os habéis dado cuenta, estáis en éste momento.

Espero que todo el material resulte de vuestro agrado y aprovechamiento, so pena de una tirada de COR, 1D20/1D100.

Esta vez la parte de consultas de la revista está cerrada por ausencia de las mismas. Como quiera que no creo que el juego sea perfecto y nadie tenga problema alguno, habré de pensar que pasáis olímpicamente del juego o de preguntar cosas a este humilde escribidor. Por ello os doy de plazo hasta el próximo número de LIDER para que me inundéis de consultas, quejas, comentarios, críticas, alabanzas, denuestos, chascarrillos, adulaciones y otras diarreas mentales. Os aviso de que puedo tomar medidas (y las tomaré), puesto que ésta semana las jaurías de perros de Tíndalos (para mordisquear a los enemigos) estaban de oferta en el Hiper de Aldebarán y, como quiera que se puede pagar con VISA, he encargado varias docenas. Allá vosotros.

Mientras, os comentaré algo que me llamó la atención hace unas semanas, cuando estaba montando una partida de demostración en el espacio lúdico de la Casa Golferichs (un saludo a la gente de allí). En los preliminares, antes de empezar la partida, se acercaron a la mesa un par de quinceañeros (que después se pusieron a jugar al Risk o al Stratego) quienes, al ver que se trataba de *La llamada de Cthulhu* comentaron: "¡Ah, el juego ese al que no se puede ganar porque te vuelves loco!". Recuerdo haberles intentado explicar brevemente qué es y qué pretende el juego, pero ahora quisiera puntualizar un par de aspectos.

No se puede ganar: Una característica común a todos los juegos de rol es que nadie 'gana' ni 'pierde' en el sentido tradicional de los juegos (como, por ejemplo, en el Risk), y quien no entienda esta premisa es que no ha entendido de qué van los juegos de rol. La satisfacción lúdica se consigue jugando, interpretando el papel del personaje y, sobre todo en *La llamada de Cthulhu*, impidiendo que la amenaza implícita en el escenario se concrete o pase a mayores. Eso es 'ganar' en este juego, y no el eliminar físicamente a la oposición mediante armas cortas, guerra química, armas de cuerpo a cuerpo o salvas de artillería, porque además no hay tesoro, ni puntos de experiencia, y los objetos mágicos a menudo vale más enterrarlos profundamente porque no conviene tocarlos ni con pinzas. Quienes miden el éxito o el fracaso de una partida tan sólo por el número de muescas de la culata de su escopeta o el peso añadido a su biblioteca arcana particular, se han equivocado de juego.

Te vuelves loco: Es cierto que la esperanza de vida útil del personaje de *La llamada de Cthulhu* es sensiblemente menor que en otros juegos, ya sea por defunción o por ingreso en el locomio más cercano, pero quizá sea porque aquí estamos hablando de gente normal, y no de los superhéroes de novela fantástica a los que otros juegos nos tienen acostumbrados (y conste que el que esto suscribe juega muy a gusto a AD&D, pero cada juego es lo que es y no hay por qué mezclarlos). Los personajes de *La llamada de Cthulhu* son personas como tú y como yo, y si me apuras con el 'handicap' de haber nacido en los años 20. Me explicaré: Yo considero que en aquélla época la gente estaba menos curtida que ahora, en que nos ponen en el Telediario las imágenes en directo de una matanza, y además a la hora de cenar, y ni siquiera se nos quita el apetito. El terrorismo, las guerras y las grandes catástrofes, ya sean naturales o de origen humano nos han insensibilizado en cierta manera frente al horror, cosa que no se puede decir de nuestros padres y menos aún de nuestros abuelos. Y además, después de haber visto "Alien" sin pestañear, ¿quién se asusta de un Vagabundo estelar cualquiera? Pero volviendo al tema principal, existen maneras de conservar al máximo la salud mental y la integridad física de los personajes, algunas de las cuales se relacionan en el Manual Theron Marks, publicado en *El terror que vino de las estrellas*, que hace muy poco vio la luz. De entre todo lo que allí se expone, retened sobre todo el consejo final, el de utilizar el cerebro puesto que, si lo hacéis, vuestros investigadores podrán celebrar

sus bodas de plata con la profesión sin haber pasado por el frenopático más que de visita.

... RIIIING, RIIIING.

Yo.: ¿Sí, diga?

Cthulhu: HELLO, HELLO! OPERATOR?

Y.: ¡Hombre, pero si es El! ¡Eh, aterriza, que estas hablando con Barcelona!

C.: AH, PERDONA, ES QUE HABIA UN CRUCE CON FOMALHAUT Y LAS TELEFONISTAS SOLO ENTIENDEN EL INGLES.

Y.: Y yo que me alegro. Oye, ¿qué han dicho por ahí de los últimos materiales publicados? ¿Han gustado?

C.: LOS DE CHAOSIUM NO HAN RESPIRADO, PERO A JUZGAR POR LA SONRISA DE OREJA A OREJA DE SU CONTABLE YA HAN COBRADO LOS 'ROYALTIES' DEL PRIMER TRIMESTRE. CON AZATHOTH NO HE PODIDO HABLAR PORQUE LE HAN SUSPENDIDO LA EVALUACION, PRECISAMENTE EN FLAUTA, Y ESTA CON UNA DEPRE.

Y.: ¡Vaya por Dios! ¿Y Shub-Niggurath?

C.: ¡YO CON ESA ..., VAMOS A LLAMARLA SEÑORA, NO ME HABLO!

Y.: ¡Huy perdona! No me acordaba de que estáis picados. Bueno, en resumen que no hay nada. ¡Oye, por cierto! Anota en tu agenda un posible cambio de planes: El suplemento España años 20 puede pasar al primer trimestre del 90 y en ese caso adelantaríamos a éste alguno de los títulos previstos para el año que viene.

C.: ¿ASI QUE NO HABRA PRESENTACION DEL SUPLEMENTO PARA LAS JORNADAS? ¡YO QUE ME ESTABA PREPARANDO UNA VISITA A BARCELONA!

Y.: Chico, yo lo siento pero parece que de momento está bastante crudo, aunque la última palabra la tiene nuestro amado Redactor-Jefe (slurp, slurp).

C.: ¿Y LO DEMAS COMO ESTA?

Y.: Para LIDER 11 ya habrá aparecido *El guardián de los arcanos*, es decir, la pantalla con un módulo nacional, y yo habré entregado a maquetar *Los hongos de Yuggoth*, que ha de salir pasado el verano. Antes de irme de vacaciones entregaré *La maldición de los Chthonians*, y por mi parte ya habré cumplido con la programación de este año (es posible que este último módulo salga para las Jornadas, con lo cual el viaje te lo pagamos igual). Pasado el verano empezaré a traducir lo del 90, por si hay que adelantar algo, pero piensa que también me han caído traducciones de MERP.

C.: ¿DE QUE?

Y.: ¡Del nuevo juego de rol *El señor de los anillos*, hombre!

C.: ¡AH, SI! YA HE OIDO HABLAR DE ELLO, PERO ¡CUIDADO! SI ME ABANDONAS POR ESE DESCLASADO DE SAURON LAS CONSECUENCIAS PUEDEN SER NEFASTAS PARA TI, MORTAL.

Y.: No se trata de abandonar nada, sino de compaginar un tema con el otro, y sobre todo ahora que *La llamada de Cthulhu* va por buen camino, poner en marcha *El señor de los anillos* de la misma manera.

C.: MAS TE VALE. RECUERDA QUE AQUEL CUYO NOMBRE NO DEBE SER PRONUNCIADO TE VIGILA.

Y.: ¿Quién?

C.: (Susurros inaudibles)

Y.: ¡La madre que ...!

C.: NO, ESE NO, EL OTRO.

Y.: ¡Uf, menos mal! Oye, que no es ningún problema. Tú sabes que me tienes de tu parte. Piensa que a mí el juego que me enloquece es *La llamada de Cthulhu*.

C.: A VER SI VA A SER VERDAD ...



Otro método de creación de personajes

El método que se apunta en las reglas no va mal, pero suele generar personajes bastante mediocres en cuanto a características se refiere, lo cual redunda en graves perjuicios a la hora de enfrentarse a los horrores arcanos. Sin pretender que los personajes entren en la categoría superhumana, y teniendo en cuenta lo poco que duran, siempre he creido que no está de más potenciarles un poco, por lo cual me permití sugerir en la traducción que se tirara un dado de más al crear personaje, despreciando la tirada más baja. Para éste especial me he permitido reproducir un método alternativo de creación de personajes (ignominiosamente pirateado de la revista francesa *Casus Belli*), que es el que utilizo yo en mis campañas de *La llamada de Cthulhu*, y que además de proporcionar mejores tiradas, permite distribuir los puntos de habilidades con más discernimiento. Este método se mencionaba en el LIDER nº 3, en el especial Cthulhu que publicábamos en aquel número, pero debido a dificultades de espacio no se pudo hacer más que una referencia muy somera. Aquí está el tema desarrollado en su totalidad.

Para ello, se dividen las distintas habilidades no armamentísticas en seis grupos, a los que se denomina: **Conocimientos, Percepción, Manipulación, Discreción, Relación y Agilidad**. Parece obvio qué habilidades entran en cada grupo, pero por si acaso, las relaciono a continuación, y en la (nueva) hoja de personaje que también propongo, he puesto entre paréntesis delante del nombre de cada habilidad, la inicial del grupo al que pertenece.

Conocimientos (C): Antropología, Arqueología, Astronomía, Botánica, Buscar libros, Ciencias Ocultas, Contabilidad, Derecho, Dibujar mapas, Farmacología, Fotografía, Geología, Hablar un idioma, Historia, Leer/Escribir un idioma, LingÜística, Mitos de Cthulhu (no aumentable), Primeros auxilios, Química, Tratar enfermedades, Tratar envenenamientos, Zoología.

Percepción (P): Descubrir, Diagnosticar enfermedades, Escuchar, Psicología, Seguir rastros.

Manipulación (M): Abrir cerraduras (no está en las reglas originales) Conducir automóvil, Conducir maquinaria, Electricidad, Mecánica, Pilotar avión.

Discreción (D): Camuflaje, Discreción, Ocultarse, Vaciar bolsillos.

Relación (R): Cantar, Crédito, Charlatanería, Discusión, Elocuencia, Psicoanálisis, Regatear.

Agilidad (A): Equitación, Esquivar, Lanzar, Nadar, Saltar, Trepar.

Después de la descripción del método va una nueva tabla de habilidades de profesión que reúne las que aparecen en las reglas propiamente dichas y el libro de referencia de los años 20, con alguna modificación, y en la que las habilidades nuevas llevan al lado, y entre paréntesis, el % base.

Vamos con ello:

1. Se tiran las características

FUE, CON, POD, DES y APA (las 3 mejores)	4D6
TAM e INT (las 2 mejores) + 6	3D6
EDU (las 3 mejores) + 3	4D6

2. Se determinan los parámetros que dependen de las características: Idea, Conocimientos y Suerte, puntos de vida y de magia, COR inicial, bonificación o penalización al daño, Esquivar, y Leer/Escribir inglés.

3. Se elige profesión, nombre, sexo, nacionalidad y residencia, y se indica el lugar o lugares donde se han realizado estudios y los títulos obtenidos.

4. Se escoge edad. En función de la edad que se escoja se puede aumentar la EDU, de la siguiente manera: 16-25 años, +1, 26-35, +2, etc. Se determina también la habilidad nueva denominada Correr, que pertenece al grupo de la **Agilidad**, y que depende básicamente de la edad. Los parámetros básicos son: 16-25 años, 10; 26-35, 8; 36-45, 6, etc. Se multiplica ese parámetro básico por 5 y ese es el porcentaje inicial de Correr (en el que se pueden luego invertir puntos para mejorarlo). A continuación se anota en algún lugar libre de la hoja.

5. El jugador, según la profesión del personaje, y consultando la tabla que viene a continuación escoge una habilidad profesional por cada año de edad por encima de 20 (Es decir: 26 años, 6 habilidades) y reparte tantos puntos como su EDUx10 entre esas habilidades.

6. Después reparte los siguientes puntos entre los diferentes grupos de habilidades.

INTx3 en **Conocimientos**
PODx3 en **Percepción**
DESx3 en **Manipulación**
(21-TAM)x3 en **Discreción**
APAx3 en **Relación**
FUEx3 en **Agilidad**

7. Por último distribuye tantos puntos como su INTx5 en cualesquiera habilidad o habilidades de su libre elección, personalizando también a los personajes mediante nombre, sexo, equipo, etc.



Tabla de habilidades por profesión

(Entre las que se reparten los EDUx10 puntos del apartado 5)

Periodista

Leer/Escribir lengua natal
Leer/Escribir otra lengua
Hablar otra lengua (viva)
Discusión
Charlatanería
Elocuencia
Derecho
Psicología
Fotografía
1 Conocimiento más (a elegir)

Aficionado/Diletante/Hijo de papá

Leer/Escribir lengua natal
Ciencias Ocultas
Conducir automóvil
Pilotar avión
Equitación
Nadar
Cantar
3 habilidades más (a elegir)

Detective privado

Contabilidad
Primeros auxilios
Derecho
Escuchar
Psicología
Descubrir
Discreción
Discusión
Camuflaje
Abrir cerraduras

Eclesiástico

Leer/Escribir latín
Primeros auxilios
Teología (05)
Tratar enfermedades
Cantar
Elocuencia
Psicología
Ciencias Ocultas
Hablar otra lengua
Discusión

Historiador/Anticuario

Leer/Escribir otra lengua
Hablar otra lengua
Contabilidad
Historia
Buscar libros
Dibujar mapas
Regatear
Antropología
Arqueología
Geología

Autor

Leer/Escribir lengua natal
Historia
Lingüística
Buscar libros
Psicología
Discusión
Elocuencia
Crédito
2 Conocimientos más (a elegir)

Médico

Diagnosticar enfermedades
Leer/Escribir latín
Contabilidad
Primeros auxilios
Tratar enfermedades
Farmacología
Tratar envenenamientos
Conducir automóvil o Equitación
Psicología
Química

Psicoanalista

Psicoanálisis
Psicología
Grafología (00)
Discusión
Elocuencia
Charlatanería
Leer/Escribir lengua natal
Farmacología
Tratar enfermedades

Científico/Profesor de Universidad

Leer/Escribir lengua natal
Leer/Escribir otra lengua
Buscar libros
Discusión
Hablar otra lengua
5 Conocimientos más (a elegir)

Parapsicólogo

Ciencias Ocultas
Buscar libros
Psicología
Leer/Escribir otra lengua (muerta)
Teología (05)
Arqueología
Química
Descubrir
Fotografía
Grafología (00)

Abogado

Elocuencia
Discusión
Derecho
Leer/Escribir lengua natal
Contabilidad
Buscar libros
Psicología
Historia
Lingüística
1 Conocimiento más (a elegir)

Marino

Navegar (00)
Vela (00)
Hablar otra lengua
Astronomía
Dibujar mapas
Mecánica o Trepar
Nadar
Manejo de botes
Contabilidad

Anarquista

Camuflaje
Charlatanería
Ocultarse
Buscar libros
Elocuencia
Psicología
Leer/Escribir otra lengua
Discreción

Gangster

Regatear
Charlatanería
Trepar
Crédito
Conducir automóvil
Saltar
Derecho
Escuchar
Descubrir
Pistola o Revólver
Cuchillo

Atleta profesional

Trepar
Crédito
Esquivar
Saltar
Psicología
Equitación
Nadar
Lanzar

Vagabundo

Regatear
Trepar
Charlatanería
Primeros auxilios
Ocultarse
Escuchar
Descubrir
Discreción

Político

Contabilidad
Regatear
Crédito
Discusión
Charlatanería
Historia
Derecho
Elocuencia
Psicología

Granjero

Regatear
Botánica
Primeros auxilios
Escuchar
Mecánica
Conducir maquinaria
Descubrir
Zoología

Policía

Conducir automóvil
Charlatanería
Primeros auxilios
Ocultarse
Derecho
Escuchar
Descubrir
Discreción
Pistola o Revólver
Ataque y defensa con porra

Militar

Camuflaje
Trepar
Conducir automóvil
Electricidad
Primeros auxilios
Ocultarse
Escuchar
Conducir maquinaria
Descubrir
Discreción
Rifle

Habilidades nuevas:

Abrir cerraduras es una habilidad, como la de Vaciar bolsillos, decididamente criminal, pero de suma utilidad para el investigador. Precisa para su utilización el disponer de ganzúas y otros objetos pertinentes al caso. Si lo que se desea es descerrajar una puerta la habilidad a emplear es la Mecánica, y hará falta al menos un destornillador o una palanqueta.

Correr permite determinar los resultados de una persecución, de la siguiente forma: Se asigna una cifra abstracta a la distancia entre los dos grupos (un 1 por cada 10 m), perseguidor y perseguido. Se realizan a continuación tiradas de porcentaje de unos y otros (los monstruos tienen un porcentaje igual a su movimiento x5) y se aplican los siguientes resultados.

Si ambos grupos fallan o aciertan sus tiradas, la distancia no varía. En caso de que un grupo acierte y el otro falle, la distancia aumenta o disminuye en 1 unidad. Un acierto o fallo críticos (1/5 de la probabilidad porcentual) aumentan o disminuyen la distancia en 1 unidad adicional.

La persecución puede acabar de tres maneras: Si la distancia se reduce a cero, el perseguidor ha alcanzado al perseguido; Si en función del terreno, la visibilidad, etc., el guardián ha determinado una distancia máxima y ésta se alcanza, el perseguido ha conseguido huir (puede ser localizado posteriormente mediante Seguir rastros, Descubrir, etc.); Se debe delimitar una cifra que corresponde a la distancia a recorrer para alcanzar un lugar seguro. Si se llegan a tirar los dados necesarios para alcanzarlo, se considera que el perseguido ha conseguido llegar hasta dicho lugar seguro. Esta cifra también puede corresponder a la Constitución más baja, tantoe perseguidores como de perseguidos, lo que equivale al hecho de que unos y otros estén demasiado cansados como para seguir corriendo.

La Grafología es la habilidad de analizar la personalidad de alguien a travpes de su escritura.

Navegación, vela y manejo de botes se explican en las reglas, página 105.

Teología es el estudio de la religión que uno profesa, pero incluye también el conocimiento, aunque somero, del funcionamiento de otras. Cuanto más próximas sean, mayor será el conocimiento (P. ej.: Un sacerdote católico de Nueva York sabrá por lo general bastante más del Protestantismo que del Budismo, pero un misionero Anglicano en Delhi tendrá notables conocimientos sobre la religión Brahmánica).

LOS QUE ACECHAN EN LA OSCURIDAD

Los fantasmas, un adversario que no tiene nada que ver con los Mitos de Cthulhu

En el número 15 de nuestro colega y sin embargo amigo TROLL, Francisco José Campos nos proponía 'recuperar' al demonio para *La llamada de Cthulhu,* mediante un excelente artículo que confieso haber leido con mucho interés, y que me agradó sobremanera. Tanto es así, que me puse a desempolvar del archivo una serie de materiales que había guardado para futura publicación, y que complementan en cierta manera lo escrito por él, referidos a fantasmas y otros fenómenos fantasmagóricos. Por cierto, el autor del material que reproduzco a continuación es Graeme Davis, ex-TSR UK, y diseñador de módulos británico de renombre.

Se cree que los fantasmas no son sino la fuerza vital incorpórea de seres humanos fallecidos, o de seres creados inadvertidamente por acontecimientos de gran tensión psíquica. Son incorpóreos, normalmente solitarios e invisibles, y por lo general acechan en lugares en los que han tenido lugar actos violentos o maléficos, atacando a los intrusos mediante el uso de varias habilidades telepáticas y psicocinéticas.

No todos los fantasmas son malignos, y la mayoría de los más inteligentes tiene una razón para sus actos. El fantasma de la víctima de un asesinato, por ejemplo, puede que tan solo ataque a los que se parezcan a su asesino, o penetren en el lugar de su muerte. Esto no quiere decir que no haya fantasmas completamente maléficos, y que se dediquen a atormentar a los vivos. Cada fantasma es una caso aparte, y sus acciones vendrán gobernadas por sus habilidades personales y su historia pasada.

Atributos

Como quiera que no posee cuerpo, un fantasma no dispone de atributos físicos como FUE, CON o DES. Se puede generar su TAM para orientar sobre sus Materializaciones visuales (ver más adelante). Su principal atributo es el POD, que gobierna las habilidades de que dispone, y del que dependen sus puntos de magia, que actúan como puntos de vida. Todo daño causado a un fantasma se resta de sus puntos de magia, y cuando éstos llegan a cero, queda inactivo. También es interesante tener en cuenta su INT a la hora de decidir sus acciones.

Combate

Debido a su estado inmaterial, los fantasmas no pueden atacar o ser atacados por medios físicos, aunque sí se les podría atacar con un arma encantada a tal efecto (mediante un hechizo de Encantar). Un arma encantada causa la mitad del daño normal, que se resta de los puntos de magia tal y como se ha dicho antes. Como quiera que un fantasma suele ser invisible, sólo se le puede atacar de esta forma cuando está Materializado visualmente.

Descripción de las habilidades del fantasma

(Nota: Siempre que nos refiramos al coste para el fantasma de una de estas habilidades, estaremos hablando de puntos de magia)

Manifestaciones menores

1. Frío. Causa un frío intenso pero inofensivo en un radio de 6 m. Cuesta 2 puntos los primeros 5 asaltos y 1 por asalto después.

2. Polvareda. Hace que papeles, hojas, polvo, etc. se agiten de forma antinatural. Cuesta 1 punto y se puede mantener durante 5 asaltos.

3. Corriente de aire. Puede utilizarse para cerrar puertas de golpe, apagar velas, etc. Cuesta 1 punto.

4. Luz. Crea, o bien un cierto número de lucecitas diminutas y parpadeantes en un radio de 1 m, o una bola de luz de 25 cm de diámetro, parecida a un fuego fatuo. Cuesta 2 puntos los primeros 5 asaltos y 1 por asalto después.

5. Liquido. Permite que el fantasma se manifieste en charcos de fango, sangre, limo, etc. Cuesta 4 puntos y los charcos desaparecen en 2D10 asaltos.

6. Niebla. Crea una neblina espesa en un área cerrada de no más de 3 m de radio. Cuesta 2 puntos los primeros 5 asaltos y 1 punto por asalto después. Puede disiparse si hay viento o corrientes de aire.

7. Ruido. Genera un ruido a elección del fantasma (gemidos, golpes, etc.). Cuesta 1 punto y dura 5 asaltos.

8. Olor. Crea una atmósfera irrespirable en un radio de 3 m. Cuesta 2 puntos los primeros 5 asaltos y 1 por asalto después. Puede desaparecer si hay una fuerte corriente de aire o si hace viento.

Manifestaciones mayores

1. Comunicación. Permite que el fantasma envíe un mensaje en forma de imágenes telepáticas a una persona viva. Cuesta 2 puntos por mensaje (que dura un asalto) más 1 punto por cada 20 puntos de COR del receptor. Si éste último pasa su tirada de COR, no recibe el mensaje.

2. Temor. Crea un sentimiento general de inquietud y tensión en un radio de 9 m. Cuesta 5 puntos y dura 10 asaltos. Todo personaje dentro de la zona afectada debe tirar COR cada asalto, perdiendo 1 punto cada vez que falle. Todo aquél que pierda 4 puntos de COR huirá despavorido, con lo cual dejará de perder COR, pero seguirá tirando cada asalto, no dejando de correr hasta que supere su pánico.

3. Apagar luz. Cuesta 1 punto si se trata de una vela, lámpara de aceite, etc., 2 si es una luz de gas, y 3 si es una lámpara eléctrica o a pilas. La luz se apagará durante 5 asaltos, y un gasto igual la mantendrá apagada otros 10 asaltos.

4. Ilusión. Es como la Niebla, pero cuesta el doble. El fantasma puede crear imágenes de cualquier descripción dentro de la niebla. Si esto se hace para engañar a alguien que esté mirando (en lugar de, por ejemplo, para comunicarse), la víctima tiene derecho a una tirada de INTx4 para intentar darse cuenta de que se trata de una ilusión.

5. Mover objeto. Una forma menor de psicoquinesis, que puede hacer moverse a cualquier objeto *suelto* (es decir, que no esté fijo o firmemente cogido) a una velocidad no superior a los 4'5 Km/h. Cuesta 1 punto por cada 5 Kg de peso y dura un asalto. Puede utilizarse agresivamente.

Características

	Rango	*Media*
FUE	-	-
CON	-	-
TAM	3D6	10-11
INT	3D6	10-11
POD	4D6	14
DES	-	-

Movimiento 12

Arma: Sólo habilidades

Armadura: No.

COR: A menos que en la descripción de las habilidades individuales, que se detalla más adelante, se establezca otra cosa, las pérdidas de COR serán como sigue.

Ser testigo de una Manifestación menor: 0/1D2.
Ser testigo de una Manifestación mayor: 0/1D4.
Sufrir un Ataque menor: 0/1D4+2.
Sufrir un Ataque mayor: 0/1D6+2.

Tabla de habilidades de los fantasmas

POD	Manif. mayor	Manif. menor	Ataque menor	Ataque mayor
4	1	-	-	-
5	1	-	-	-
6	1	-	-	-
7	2	1	-	-
8	2	1	1	-
9	2	1	2	-
10	3	2	2	-
11	3	2	3	-
12	4	3	3	-
13	4	3	3	1
14	5	3	3	1
15	5	3	4	1
16	5	4	4	2
17	6	4	5	2
18	6	5	5	2
19	7	5	6	2
20	7	6	6	3
21	7	6	6	3
22	8	6	7	3
23	8	7	7	3
24	8	8	8	3

6. Romper. Ocasiona la explosión violenta de un objeto de cristal, cerámica o cualquier sustancia frágil similar, generando una lluvia de fragmentos en un radio de 1'5 m. Todo aquél que se encuentre en ese área debe tirar Suerte, y si falla recibe una serie de pequeños cortes, además de tener que sacudirse los fragmentos de la ropa y los zapatos antes de poder seguir actuando. Si la tirada de Suerte es 00 las laceraciones son más serias, causando 1-2 puntos de daño, y pudiendo causar la pérdida de un ojo. Esta habilidad cuesta 4 puntos.

7. Forma cambiante. Sólo se utiliza en conjunción con la Materialización visual, y permite que ésta oscile continuamente, confundiendo a los que la presencian y haciendo perder 1/1D4 puntos de COR adicionales. Cuesta 1 punto por cada 5 asaltos, lo cual se suma al coste de la materialización.

8. Materialización visual. El fantasma puede hacerse visible en una de dos formas: O bien como era en vida, o bien como un cadáver que lleve 2-3 meses en descomposición. Cuesta 3 puntos los primeros 5 asaltos y 1 cada 5 asaltos después. Los que le ven pierden 1/1D4+2 puntos de COR si escoge la segunda forma.

Ataques menores

1. *Controlar pequeños animales*. Le permite dirigir las acciones de hasta 100 insectos, 50 ratones o 20 ratas o murciélagos, o parecido número de otros pequeños animales. Puede indicárseles que realicen cualquier acción, incluyendo el atacar hasta a dos personajes en un momento dado. Cada ataque inflingirá 1 punto de daño por asalto, pero el fasntasma debe permanecer al menos a 3 m de distancia para mantener el control, y los animales no podrán vencer ningún tipo de aversión natural que posean, como por ejemplo hacia el fuego. Cuesta 5 puntos y dura hasta 5 asaltos.

2. *Fascinación*. Sólo puede utilizarse en conjunción con una manifestación *visible* de algún tipo, y puede diri-

Habilidades del Fantasma

A. Manifestaciones menores

1. Frío
2. Polvareda
3. Corriente de aire
4. Luz*
5. Líquido
6. Niebla*
7. Ruido
8. Olor

B. Manifestaciones mayores

1. Comunicación*
2. Temor
3. Apagar luz*
4. Ilusión*
5. Mover objeto
6. Romper
7. Forma cambiante*
8. Materialización visual*

C. Ataques menores

1. Control peq. animales
2. Fascinación*
3. Vislumbre*
4. Lanzar objeto
5. Influencia*
6. Laceración
7. Empujar
8. Alarido*

D. Ataques mayores

1. Envejecimiento*
2. Ceguera*
3. Toque frío*
4. Ataque ilusorio*
5. Pesadilla*
6. Posesión*
7. Violencia psíquica*
8. Control*

* Estas habilidades sólo pueden utilizarse de noche

El número de habilidades que puede utilizar un fantasma viene gobernado por su POD (el hecho de que sus puntos de magia puedan aumentar no le proporciona habilidades adicionales). Una vez calculado el número de habilidades en la tabla que viene a continuación, el guardián las puede escoger al azar o seleccionarlas a su gusto. Nótese que algunas de ellas son prerrequisitos para otras (Para más detalles, consultar la descripción de las habilidades).

girse contra una víctima por cada 5 puntos de magia iniciales del fantasma. Cada víctima debe tirar COR o quedar fascinada contemplando la materialización. Cuesta 3 puntos por víctima y cada asalto después del inicial ésta dispone de una tirada de INTx5 para intentar romper la fascinación. Gastando otro punto por víctima, el fantasma puede atraerlas hacia la manifestación. Conforme avanzan, las víctimas deben tirar Suerte cada asalto con una penalización acumulativa del 5% para evitar un tropezón o el choque contra algún obstáculo. El fantasma puede llevar a las víctimas deliberadamente hacia lugares peligrosos. La fascinación dura hasta que la víctima toca la manifestación, o hasta que la víctima es atacada, tocada o devuelta a la realidad por cualquier otro medio. Cuando la fascinación se rompe para una de las víctimas, la manifestación debe acabarse, independientemente de su duración normal. Las víctimas que han sucumbido a una fascinación pierden 1 punto de COR si fallan la tirada.

3.*Vislumbre*. Forma limitada de la Materialización visual, y puede utilizarse para atacar los nervios de una sola víctima. Cuesta 2 puntos y mediante ese gasto, el fantasma puede hacer que su imagen aparezca furtivamente en espejos, paneles de vidrio o cualquier otra superficie reflectante a la que mire la víctima escogida, durante un período de 10 asaltos. El ataque puede prolongarse 5 asaltos más gastando 1 punto adicional, pero no debe sobrepasar los 15 asaltos. La víctima debe tirar COR, perdiendo 1 punto cada *dos* tiradas fallidas.

4. *Lanzar objeto*. Permite arrojar un objeto de hasta 5 Kg de peso, con un coste de 2 punto por cada Kg. Cuando se utiliza para atacar, el proyectil tiene una probabilidad del 45% de alcanzar el blanco e inflinge 2 puntos de daño por cada Kg de peso.

5. *Influencia*. Sólo puede usarse en conjunción con una Comunicación. El fantasma fuerza a la víctima a realizar una tirada de POD contra POD y si vence puede obligarla a que realice *una* acción sencilla, en la que no se empleen más de dos asaltos, y que no tenga carácter homicida o temerario. Una vez realizada, la víctima no recordará ni la Comunicación ni la acción realizadas. Cuesta 1 punto por cada 10 puntos de COR de la víctima.

6. *Laceración*. Gastando 4 puntos el fantasma puede causar un pequeño rasguño o mordisco, que aparece en el cuerpo de la víctima, ocasionándole 1 punto de daño.

7. *Empujón*. Gastando 3 puntos el fantasma puede atacar a una víctima con un golpe psicocinético que acierta de forma automática y causa el mismo daño que un puñetazo normal. la víctima debe también tirar DESx5 para evitar irse al suelo debido a la fuerza del golpe. Esta habilidad no puede utilizarse si el fantasma está Materializado visualmente.

8. *Aullido*. Sólo puede utilizarse con una manifestación de Ruido. El fantasma genera un terrorífico aullido, que le cuesta 3 puntos, que hiela la sangre de todos los que puedan oirlo, y que obliga a una tirada de COR. Los que fallen pierden COR como en cualquier otro Ataque menor.

Ataques mayores

1. *Envejecimiento*. Este ataque es similar al Toque frío (ver más adelante), pero en lugar de producir daño físico, la víctima debe tirar en porcentaje el producto de multiplicar los puntos de magia que tenga en ese momento x5. Si falla, envejece 1D3x10 años. Por cada 10 años de envejecimiento la víctima debe tirar Suerte o perder 1 punto de FUE, DES o CON (determinado al azar). Por cada punto de características perdido por la víctima, el fantasma gana 1D3 puntos de magia, procedentes de la energía vital de aquélla. Esta habilidad cuesta 5 puntos y sólo puede utilizarse una vez contra una determinada víctima.

2. *Ceguera*. Cuesta 4 puntos, y la víctima debe tirar resistencia de su POD contra el del fantasma . Si falla, queda cegado durante un número de horas igual a los puntos de magia iniciales del fantasma y debe tirar COR cada hora, 0/1D2 puntos.

3. *Toque frío*. Sólo puede utilizarse en combinación con una Materialización visual. El fantasma gasta 7 puntos (aparte los de la materialización) y hace que una de sus manos se vuelva semi-material, pudiendo atacar con ella una sola vez. La probabilidad es la misma que la de un ataque de puño normal, cuasando 1D4 puntos de daño y requiriendo de la víctima una tirada de CONx5 para evitar un ataque cardíaco (Fallar implica una segunda tirada de CONx5 para sobrevivir, amén de quedar incapacitado 30-CON días). la mano puede ser atacada físicamente, pero su pequeño tamaño y su naturaleza semi-material imponen un -25 a todos los ataques que se le hagan. El daño que se cause a la mano se resta de los puntos de magia del fantasma. Esta habilidad puede utilizarse una sola vez por noche.

4. *Ataque ilusorio*. Sólo puede utilizarse combinado con una Materialización visual. Cuesta 4 puntos adicionales, y obliga a la víctima a tirar POD contra el del fantasma. Si este gana, causa un ataque cardíaco parecido al del Toque frío (a menos que se consiga tirar CONx5). Sólo puede realizarse un ataque por materialización.

5. *Pesadillas*. Sólo puede utilizarse combinado con una Comunicación, y mediante su uso el fantasma se introduce en los sueños de la víctima cuando esta duerme. Si el fantasma consigue vencer en una tirada de POD contra POD, la víctima debe tirar COR o perder 1D6 puntos. Esta habilidad cuesta 3 puntos adicionales.

6. *Posesión*. Para poseer a una víctima, un fantasma puede gastar los puntos que desee, provocando una tirada de resistencia de esos puntos contra el POD de la víctima. Si lo consigue, ocupa el cuerpo de ésta, que queda totalmente sometida a su voluntad. Cada 2 asaltos la víctima puede tirar PODx5, y si consigue la tirada puede provocar una nueva tirada de POD contra el POD del fantasma; Si la consigue le habrá expulsado. El fantasma puede retirarse voluntariamente en cualquier momento, pero si el cuerpo poseido muere, debe tirar PODx5 para no ser destruido, revirtiendo a la forma de fantasma si consigue la tirada. Cuando un cuerpo poseido es abandonado por el fantasma, o la víctima consigue expulsarlo, ésta debe realizar una tirada de CONx5 para evitar morir de inmediato, y después una segunda contra la mitad de la COR, 1D4/1D10 puntos.

7. *Violencia psíquica*. Cuesta 6 puntos de POD y obliga a una tirada de resistencia de POD contra POD. Si el fantasma gana, la víctima hará una tirada de COR. Si la falla pierde tanta COR como la mitad de los puntos de magia que le queden al fantasma. Si la consigue, sólo pierde la mitad de la cifra anterior. Si el ataque falla, la víctima debe tirar COR, 0/1D4.

8. *Control*. Esta habilidad sólo puede manifestarse combinada con una Manifestación visual. El fantasma puede atacar a una víctima que duerma, a la manera de los súcubos de los que hablan las leyendas, y controla los sueños de ésta hasta el amanecer o hasta que se le interrumpa. El fantasma puede invertir los puntos que desee, con los que se tirará resistencia contra el POD de la víctima cada hora. Cada vez que el fantasma gane la tirada, la víctima pierde 1 punto de POD (no de magia) que se suma al POD (no a los puntos de magia) del fantasma. Al despertar, la víctima debe tirar COR, 3/1D4+2 puntos. Si el POD de la víctima queda reducido a 0, muere al serle absorbida toda la energía vital por el fantasma.

Cómo recuperar puntos de magia

Los fantasmas recuperan 2 puntos de magia cada 24 horas; Si se les reduce a 0 puntos quedan temporalmente desactivados pero no destruidos, aunque un Exorcismo realizado en estas circunstancias tiene un 100% de probabilidades de éxito sin pérdida alguna de POD para el exorcista.

Tipos especiales de fantasma

Los siguientes son tipos de fantasmas comunes en el folklore británico,

en el formato usual de monstruos de *La llamada de Cthulhu*. La lista no es y los guardianes son libres de añadir cuanto deseen.

Banshee

La Banshee es exclusivamente un espíritu femenino, y normalmente se aparece a una familia en particular o en un edificio determinado. En algunos casos es el fantasma de una mujer joven que murió violentamente en dicho lugar y en otros puede tratarse de una mujer de la familia que muriera joven.

Durante la mayor parte del tiempo la Banshee está inactiva. Gime para vaticinar la muerte de algún miembro de la familia a la que está ligada, y a menudo se la oye pero no se la ve. Donde ha sido posible registrar Manifestaciones visuales, se la describe como una mujer joven y a menudo hermosa, de largos cabellos, complexión pálida y los ojos enrojecidos por el llanto.

Una forma variante de Banshee es la Bean-Nighe, "la pequeña lavandera del vado", y se cree que se trata del espíritu de una mujer que murió de parto y está condenada a existir como fantasma hasta que transcurra el tiempo que le hubiera tocado vivir normalmente. Es siempre visible, y aparentemente está lavando ropa en un río, ropa que no es sino el sudario de alguien que está a punto de morir en la familia o en el pueblo con quien está relacionada. Su Materialización visual suele presentar normalmente un aspecto de mujer más madura que el de la Banshee.

Aunque por lo general la aparición de uno de estos espíritus es un presagio de muerte, normalmente a causa de edad avanzada o enfermedades, ellos no suelen ser los responsables de las muertes y raramente son agresivos, aunque su lamento es tremendamente sobrecogedor. El guardián podrá decretar, por ejemplo, que la persona a quien se aparezca la Banshee debe tirar CONx5 cada vez para sobrevivir hasta el día siguiente. Cada aparición disminuirá la probabilidad porcentual de recuperación mediante medicinas u otros medios en una cantidad igual al POD del espíritu.

Características

		Rango	*Media*
FUE	-		-
CON	-		-
TAM	2D6+3	10	
INT	3D6		10-11
POD	1D6+6	9-10	
DES			

Habilidades:

A. Ruido.
B. Materialización visual.
C. Aullido.
COR: Según la habilidad utilizada.

El perro negro

Suelen aparecer en diversas partes de las Islas Británicas. El origen de algunos de ellos es incierto, mientras que otros parecen ser la forma adoptada por ciertos espíritus humanos. Todos aparecen como enormes perros negros, del tamaño de un ternero, de pelaje abundante y desgreñado, y ojos que brillan ferozmente. En la mayor parte de las ocasiones se les ve sólo de paso, y no prestan atención a nadie con quien se encuentren. Se sabe que algunos han aparecido como presagio de muerte, igual que las Banshee, mientras que otros montan guardia en cementerios y algunos han prestado ayuda a personas que se enfrentaban a peligros inesperados. Una historia relata que cierto viajero se encontró acompañado por un Perro negro cuando viajaba de noche por un bosque, y después supo que enemigos suyos planeaban atacarle, siendo disuadidos por la presencia del animal. Otra explica que un Perro negro impidió al acceso al muelle a la tripulación de un pesquero que iba a embarcar para una expedición nocturna. Al amanecer se desató una repentina tormenta que hubiera hecho zozobrar el barco con toda seguridad si éste hubiera estado en alta mar. Sin embargo, y como regla general, este tipo de seres no suelen interferir y no quieren que se interfiera con ellos. Cualquiera que intente aproximarse a ellos, hablarles, atacarles o impedirles continuar su camino, será atacado mediante Violencia psíquica y el Perro negro seguirá después su camino.

Características

		Rango	*Media*
FUE	-		-
CON	-		-
TAM	2D6+6	13	
INT	3D6		10-11
POD	1D6+10	13-14	
DES	-		-

Habilidades:

A. Ninguna.
B. Manifestación visual.
C. Ninguna.
D. Violencia psíquica.
COR: 1 punto por ver al Perro negro, y de lo contrario no hay pérdida de COR a menos que la víctima sea atacada. En muchos casos se les puede confundir con perros normales grandes.

El Poltergeist

Es un fenómeno de interiores, y suele frecuentar a una persona concreta (típicamente una adolescente). Parece ser más travieso que maléfico, y utiliza un amplio abanico de poderes psicocinéticos para lanzar objetos de un lado para otro en cualquier habitación que ocupe la víctima. Algunas teorías mantienen que muchos Poltergeists, si no todos, son en realidad pulsos incontrolables de energía telecinética latente por parte de la víctima, y no manifestaciones fantasmales en sí; Sin embargo, aquí asumiremos que se trata de fantasmas.

Características

	Rango	Media
FUE	-	-
CON	-	-
TAM	-	-
INT	2D6	7
POD	2D4+4 9	
DES	-	-

Habilidades:

A. Polvareda, Corriente de aire, Ruido.
B. Mover objeto, Romper.
C. Lanzar objeto, Empujar.
D. Ninguna.
(Nótese que no todos los Poltergeists tendrán todas estas habilidades)
COR: Según las habilidades utilizadas.

El Fuego fatuo

Suelen frecuentar lugares agrestes, con una predilección especial por las zonas pantanosas o húmedas. Se manifiestan como bolas de luz flotante y se aparecen a los viajeros intentándoles dirigir hacia las zonas de arenas movedizas. Se rumorea que algunos pueden alimentarse de la energía vital de las víctimas que se ahogan en los cenagales, quizá utilizando una variante de la habilidad de Control. Podría suceder que estos espíritus no recuperaran puntos de magia de la forma normal, y los repusieran de esta forma. El tema queda abierto para que el guardián decida lo que crea más oportuno.

Características

		Rango	*Media*
FUE	-		-
CON	-		-
TAM	-		-
INT	1D6		3-4
POD	2D4+2	7	
DES			

Habilidades:

A. Luz.
B. Ninguna.
C. Fascinación.
D. Control (ver más arriba).
COR: Según las habilidades utilizadas.

CONSEJOS PARA LOS GUARDIANES

Esta a modo de guía alfabética del buen hacer cthulhoideo tiene como objetivo centrar a los guardianes debutantes (y a algunos que aunque no lo son lo parecen) en la ortodoxia del juego. Nótese que ello no quiere representar ningún tipo de cortapisa ni de reglamentación férrea, sino que más bien se trata de reflexiones en letra impresa para que quien lo desee pueda utilizar lo que mejor le convenga a fin de dar más profundidad a las partidas y que ello redunde en una mayor satisfacción lúdica. Comenzamos por la A.

Ambiente

Todos están de acuerdo en ello: *La llamada de Cthulhu* es sobre todo un juego de ambiente. La riqueza y las sutilidades que encierra no pueden revelarse a menos que alrededor de la mesa de juego reine una cierta 'tensión'. En las mejores partidas, esta tensión puede adoptar la forma de una angustia latente que desemboca a veces en auténtico pavor, profundo e irrazonable. Algunos especialistas pretenden que Lovecraft creía en realidad en las historias que escribía. En el juego, el guardián debe persuadir a los jugadores de que lo que hacen no es solamente 'jugar'.

El cuadro en el que se desarrolla la partida es un factor esencial. Las aventuras que se juegan en salas ruidosas, con la calefacción a tope y demasiada luz tienen todos los números para ser decepcionantes o, en el peor de los casos, ¡aburridas! *La llamada de Cthulhu* aprecia las sombras, el polvo y el silencio. Por tanto, ¿por qué no dejarse llevar de vez en cuando por la fantasía?: Probad de jugar a la luz de las velas, en un sótano que huela a moho, lejos de todo lo que os pudiera recordar los aspectos más tranquilizadores de la civilización (TV, equipo de música, etc.). Pronto veréis que incluso los guardianes pueden tener miedo, eso sin contar con el hecho de que las velas tienden a provocar sombras siniestras que están en perfecta concordancia con la atmósfera de misterio macabro que debería reinar durante la partida.

Bibliografía

Para jugar y dirigir bien *La llamada de Cthulhu* es indispensable conocer sus clásicos.

Alianza Libro de Bolsillo

Los Mitos de Cthulhu, nº 194
Viajes al Otro Mundo (ciclo de Randolph Carter), nº 306
La Habitación Cerrada, nº 609
El Caso de Charles Dexter Ward, nº 721
El Horror de Dunwich, nº 772
En la Cripta, nº 786
Los que vigilan desde el Tiempo, nº 807
En las Montañas de la Locura, nº 843
Dagón, nº 891
El Clérigo Malvado, nº 963
El Rastro de Cthulhu (August Derleth), nº 1312
La Máscara de Cthulhu (Id.), nº 1336

Valdemar Eds., Los Hongos de Yuggoth
Ed. Acervo, El Horror que nos acecha (Robert Bloch)

(Mi agradecimiento a Lluis Salvador por confeccionar esta lista)

Comunicaciones

Más que ningún otro juego de rol, *La llamada de Cthulhu* está dirigido hacia la comunicación. Gracias a tres habilidades bien diseñadas (Charlatanería, Discusión y Elocuencia) permite a los jugadores una multitud de interacciones con el universo del juego. Pero lo que hace falta es utilizar correctamente estas habilidades.

Contrariamente a lo que creen demasiados novatos, comunicarse en LLC (abreviatura de *La llamada de Cthulhu* que me acabo de sacar de la manga y que brindo a los lectores para su uso) no es una cuestión de tiradas de dados. Un jugador no debería decir nunca una aberración como: "tiro Elocuencia" o "hago una tirada de Charlatanería". Debe primero hablar con el guardián como si éste fuera el interlocutor de su personaje, y en función de sus declaraciones y de los argumentos empleados se le permitirá (o no) hacer una tirada de la habilidad que el guardián estime más apropiada para la situación, pudiendo éste bonificar o penalizar dicha tirada (p. ej. con un + o un -20), o incluso considerar que el intento ha tenido éxito automáticamente. ¡El juego de rol es así!

Combates

Es desolador el constatar cuántos investigadores se pasean por Boston llevando un cañón del 75 a remolque de su Ford modelo T. Resulta que los jugadores se dan cuenta enseguida de que los combates en LLC están a menudo desequilibrados, y con la poco avisada complicidad del guardián intentan paliar como pueden semejante 'injusticia'.

Este tipo de actuaciones no puede aceptarse en ningún caso. Aparte ser absolutamente irreales (¿cómo creéis que reaccionaría la policía si viera a alguien paseándose por ahí con armas de guerra de grueso calibre?) son también contrarias al espíritu del juego, el encanto del cual radica en el carácter 'desesperado' de sus aventuras.

La supervivencia en LLC es todo un problema, y debe seguir siéndolo. En contrapartida, y como bien dicen las reglas, el guardián no debe nunca comportarse como un enemigo de los investigadores, quienes ya van servidos con sus problemas sin que haga falta que el guardián aporte su granito de arena.

Por su parte, los jugadores deben saber que, si bien las armas pueden ser útiles, no permiten resolverlo todo. Un poquito de reflexión vale a veces más que un bombardeo artillero.

Cordura

Elemento extremadamente innovador de las reglas, la COR no debe olvidarse en ningún momento, dado que constituye un auxiliar precioso para el guardián. En efecto, a medida que ésta se funde, los jugadores notan que poco a poco e insensiblemente van perdiendo el control de sus personajes, algo a veces más difícil de aceptar que una muerte honrosa.

No hay que abusar tampoco de las tiradas de COR. Si un personaje ve un gato negro, ello no tiene por qué desequilibrarle psicológicamente. Algunos escenarios oficiales son a veces demasiado duros, imponiendo tiradas poco justificables, por lo cual hay que estar al tanto e ignorarlas olímpicamente. Al fin y al cabo, el guardián eres tú, ¿no?

En la medida de lo posible, habría que procurar que los jugadores interpretaran los desarreglos psicológicos de que son víctimas sus personajes. No siempre es fácil, pero una bonita paranoia o una agorafobia exacerbada pueden dar ocasión a más de uno de revelar un temperamento artístico insospechado. ¿Por qué privarse de ello?

Disimulación

Un gran defecto compartido por muchos guardianes es permitir qwue los jugadores hagan todas las tiradas de dado. Grave error, puesto que por razones de realismo evidentes el guardián debe considerar que algunas tiradas forman parte de su 'dominio reservado'. Así por ejemplo, las tiradas de Descubrir no pueden ser efectuadas por los jugadores puesto que si no encuentran nada en el curso de un registro no tienen por qué saber si realmente no había nada que encontrar o si sencillamente han fallado la tirada. Esto puede ser válido para la mayoría de las tiradas de habilidades (una tirada de Mecánica no puede arreglar algo que no tiene arreglo) pero tampoco es aconsejable abusar. Si el guardián realiza todas las tiradas de dado los jugadores pueden tener la impresión de no ser más que espectadores. Todo es cuestión de mesura.

Humor

¿Os habéis dado cuenta de que en los cines, cuando se proyecta una película de terror, parte de los espectadores tiene una molesta tendencia a reirse estúpidamente en los momentos más intensos de la trama? Esta actitud esconde una debilidad muy extendida: El miedo a tener miedo. Incluso los jugadores de LLC pueden ser a veces víctimas de ella, y no es raro ver partidas que se convierten en astracanadas cuando los investigadores llevan las de perder. Sin embargo, existen algunos recursos sencillos para que el guardián mantenga un espíritu de juego correcto alrededor de la mesa.

Paradójicamente, la manera de asustar por completo a los jugadores a lo largo de la partida es permitirles que se rían un poco al principio. Todas las aventuras cthulhoideas están construidas según el principio del 'crescendo': Se empieza en poca cosa y se termina con un final apoteósico. Durante la primera fase del módulo, generalmente consagrada a las investigaciones documentales, no es difícil hacer broma. Un PNJ excéntrico o una situación rocambolesca permitirán que todos se relajen un poco pero ¡atención! ¡Cuando el horror empieza a instalarse, poca broma! En esos momentos el guardián debe saber utilizar una cierta 'crueldad', no dejando ni un instante de respiro a los personajes.

Magia

¿Para qué puede servir la magia en LLC? ¿Para invocar (entre otras) a criaturas espantosas que se complacerán devorando a los que las han convocado? ¡Pues vaya!

De hecho, no hay que perder de vista que la magia es un arma reservada esencialmente a los 'malos'. El universo de Lovecraft no tiene nada que ver con el de Tolkien, y LLC no es sinónimo de AD&D. Si vuestros jugadores quieren aprender los hechizos que contiene un grimorio, dejadles. De todos modos no tendrán demasiada ocasión de utilizarlos. Mientras tanto, vosotros podéis desinteresaros de ese aspecto de las cosas.

Por contra, y si queréis, nada os impide diseñar vuestros propios hechizos de defensa, pero en este caso procurad no desequilibrar el juego transformando a los investigadores en pálidas copias de magos de 15º nivel de siniestra memoria ...

Miedo

El miedo es una sensación generada esencialmente por lo desconocido. Así como es posible tener miedo a muchas cosas (p. ej., un gamberro bien armado), el verdadero pánico, esa sensación abisal de la que Lovecraft era el gran especialista, nace siempre de la ignorancia. Como muchas otras, esta sencilla regla psicológica se aplica perfectamente al juego de rol. Esta es la razòn por la cual en LLC es siempre indispensable potenciar las dudas y las preguntas que se hacen los jugadores. Durante la partida, hay que hacerles sentir que no son más que peones en el gran tablero cósmico, manteniendo cuidadosamente el 'suspense'. E incluso cuado el escenario ha termninado no hay por qué revelar la última palabra de la historia, con lo cual siempre podrán imaginarse lo peor.

Narración

Algunas técnicas cuasi cinematográficas pueden acentuar el clímax angustioso de una aventura si se emplean convenientemente.

El exorcista fue una película que provocó una verdadera revolución en en campo del terror allá por los 70. Su eficacia radicaba en parte en la banda sonora, en la que se alternaban ruidos casi inaudibles con sonidos sobreamplificados. Ello creaba rápidamente una excitación al límite de lo soportable, lo cual desconcertaba plenamente a los espectadores. Esta técnica puede emplearse perfectamente en LLC, y para ello basta con que el guardián adopte la costumbre de 'modular' sus frases. Cuando el escenario llega a una fase en la que el misterio se espesa, conviene hablar lenta y suavemente, como si el mismo hecho de explicar la situación constituyera una amenaza. Por el contrario, cuando ésta última se revela (descubrimiento macabro, aparición, etc.) hay que hablar con un tono más fuerte y espasmódico. Está claro que hace falta un poco de práctica para que los jugadores no noten de inmediato el truco pero, bien aplicada, es una táctica que arroja unos resultados a menudo sorprendentes.

Las descripciones tienen también una importancia primordial en LLC. Deben ser ricas, coloristas y ... un tanto pedantes. Los psicoanalistas saben que las palabras por sí solas poseen un poder nada desdeñable. Algunas pueden aterrorizar y otras suscitan placer. Unas y otras actúan profundamente sobre el subconsciente. Lovecraft recurrió en muchas ocasiones al poder de las palabras, y por ello utilizaba giros idiomáticos alambicados y un vocabulario deliberadamente ar-

caico que tenían como objetivo provocar la inquietud del lector. La traducción al castellano de sus obras ha conservado en gran medida esta idea preconcebida que es la que proporciona encanto a su estilo, volviendo a poner de moda palabras como 'miasma', 'indecible', 'mefítico', etc. Si queréis jugar a LLC respetando la tradición no dejéis a un lado el recurso que representa este vocabulario lovecraftiano. En las páginas 181 y 182 de las reglas figura un glosario casi exhaustivo que puede contribuir abundantemente a la atmósfera de vuestros escenarios.

Sabed también ser imprecisos cuando se trate de describir lo inimaginable. Evidentemente, un Profundo puede describirse como "un pescado gordo con brazos y piernas" pero ganará en potencia evocadora si habláis de una "criatura viscosa y escamosa, de ojos glaucos y de cuya boca gotea la baba". Existe una profunda diferencia entre una descripción 'clínica' y una 'psicológica'. No olvidéis que estáis para impresionar a los jugadores, y no sólo para divertirles.

Personajes

La ventaja del universo lovecraftiano es que está muy próximo al nuestro, y es mucho más fácil identificarse con un médico o un detective que con un gnomo-ranger o un elfo-mago. Entonces, ¿por qué no dar un poco más de profundidad a los investigadores?

Antes de iniciar una partida pedid a los jugadores que reflexionen sobre la situación familiar y profesional de sus personajes. ¿Cuáles son sus defectos? ¿Cómo visten? ¿Cuáles son sus opiniones políticas? Estos detalles pueden añadir color a la aventura y, si bien es verdad que los investigadores suelen tener una existencia efímera, ello no es excusa para ahorrarse tan mínimo esfuerzo.

Variantes

Las reglas han sido concebidas para simular eficazmente la mayoría de las situaciones que pueden presentarse en un juego de rol moderno. Incluso si parecen muy adaptadas al universo lovecraftiano, todo lo que se refiere a los detalles materiales puede modificarse por completo sin que afecte al interés del juego.

Entre las más extendidas está la variante "La llamada de la aventura" que consiste en dejar algo de lado los Mitos de Cthulhu para concentrarse en la acción pura al estilo Indiana Jones o Doc Savage. Pero también puede uno imaginarse una campaña que transcurra en medio de los gángsters de Chicago o en el ambiente del terrorismo internacional.

Chaosium ha sabido comprender las posibilidades del juego y propone ya *Dreamlands* (Cast.= Las tierras del sueño), aventuras en el mundo onírico, *Cthulhu by Gaslight* (Cast.= Cthulhu a la luz del gas), en la Inglaterra victoriana de Sherlock Holmes, y *Cthulhu now!* (Cast.= Cthulhu ahora) dedicado a nuestra época, y que permite enfrentarse con el Gran Cthulhu en un campo de batalla que conocemos bien: La realidad actual (Existen planes para editar en castellano algunos de estos títulos, de lo cual ya hemos hablado en números anteriores de LIDER).

Pero todo ello no son sino ejemplos, y aún existen montones de campos a explorar, como la ciencia-ficción (Al estilo de "Alien" o "Pesadilla en Elm Street") o la guerra (14-18 ó 39-45), que pueden dar lugar a aventuras más que espantosas.

Z ... Conclusión

Lo más importante para dominar una partida de *La llamada de Cthulhu* es poseer el 'fuego sagrado': Una fuerza de convicción suficientemente grande como para anular las defensas psicológicas de todos los demás participantes. Llevando la situación al límite, un buen guardián debe padecer tanto miedo como sus jugadores cuando dirige una aventura. Cuando las primeras chispas aparecen, ya no hay quien se aburra, sólo se puede temblar y empezar a hacerse preguntas angustiosas.

¿Y si todo esto fuera verdad?

(De un artículo de Jean Balczesak aparecido en *Casus Belli*)



LA LLAMADA DE CTHULHU JOC INTERNACIONAL 105

El TERROR que vino de las estrellas



EL SIGNO DE LA SERPIENTE

Escenario para *La llamada de Cthulhu*, 3-5 jugadores

Por Francisco José Campos
club Warmice

Información para los jugadores

Abercrombie Smith es un insigne hispanista norteamericano, catedrático adjunto de lenguas románicas de la Universidad Miskatonic. Este sesudo profesor ha decidido emplear dos años sabáticos en viajar, recopilando datos, y escribir a continuación su obra maestra, con la que lleva soñando toda la vida: Una (extensa) monografía sobre las asambleas estamentales del alto medioevo, su repercusión histórica, etc. Se trata de un auténtico tostón, que se prevee ocupará unos diez volúmenes.

Abercrombie Smith

FUE 14 CON 8 TAM 16 INT 13
POD 10
DES 10 APA 12 EDU 19 COR 45
PV 12

Habilidades: Arqueología 60%, Camuflaje 45%, Mitos de Cthulhu 25%, Esquivar 20%, Charlatanería 45%, Geología 25%, Historia 65%, Derecho 30%, Buscar libros 65%, Lingüística 15%, Ciencias Ocultas 35%, Elocuencia 405, Leer/Escribir español 60%, Hablar español 60%.

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D4.

Hechizos: Crear portal.

El grupo de investigadores es reclamado y contratado en calidad de colaboradores (profesores, catedráticos, anticuarios), secretarios (aficionados, periodistas) y guardaespaldas (detectives, policías) o cualquier otra cosa que se le pueda ocurrir al guardián. La primera escala del viaje es Jaén, donde Smith piensa documentarse en el rico archivo de la Catedral.

Información para el guardián

En la década de 1800-1810, en Jaén se dio muerte a un gigantesco lagarto, de unos seis metros de largo, cuya piel se conserva en el Museo Diocesano de la Catedral. Los zoólogos nunca se pusieron de acuerdo sobre la procedencia o especie de este monstruo, al que hubo que destruir con explosivos puesto que al parecer las balas no le causaban daño. La criatura estaba bajo la advocación de Hyzah-Syrtan, dios menor del panteón cthulhoideo, quien se materializó en España para vengar a su protegido, siendo detenido a tiempo (y en secreto) por el canónigo Jerónimo Bermúdez, sacerdote de la Catedral. El canónigo logró neutralizar a Hyzah-Syrtan y encerrarle cerca de donde otrora moró el lagarto, muriendo él poco después. Su cadáver se momificó de forma natural, lo cual fue interpretado como muestra de santidad. Por un capricho del destino (?) su cadáver incorrupto se exhibe en el Museo Diocesano al lado del llamado 'Lagarto de Jaén'.

Smith, fascinado por la leyenda, insistirá en investigarla, liberando sin desearlo a Hyzah-Syrtan.

Jaén, año del señor de 192-

España anda un poco revuelta; reina Alfonso XIII, la cuestión de Africa está en pleno apogeo y el 'turno de partidos' en crisis. Maura se ve impotente para contentar a conservadores y catalanistas. En América del Norte, España es un país casi desconocido, al que se considera atrasado y salvaje.

La aventura está pensada para personajes norteamericanos (o en su defecto anglosajones), por lo cual si se utilizan personajes hispanos se puede obviar el siguiente párrafo.

La salida desde Boston (o cualquier otro puerto atlántico) está prevista para el 13 de Julio, a bordo del navío *Southern Cross*, uno de los más rápidos de la época. Si no hay imprevistos, se llegará a Lisboa a finales de mes, donde se tomará un tren para Madrid. Allí la expedición podrá descansar un par de días visitando la Biblioteca Nacional y el Museo Arqueológico. Los PJ pueden buscar un poco de diversión en la noche madrileña; el alcohol, los espectáculos flamencos y la compañía femenina no son difíciles de encontrar. Cualquier otra cosa razonable se deja al arbitrio del guardián. Por lo general, el equipo normal podrá encontrarse a los mismos precios que en los EEUU (por razones de complejidad, no nos preocuparemos en establecer el coste en pesetas de las cosas y supondremos que los personajes cambian moneda y se preocupan del tipo de cambio), pero sólo en Madrid. Cualquier cosa fuera de lo normal (p.ej. armas de fuego) cuesta el doble que en los EEUU, requiere una tirada de Suerte/2, y en este último caso, su tenencia es ilegal y puede causar serios problemas si llega a intervenir la Policía, y no digamos la Guardia Civil.

Tras la escala, se volverá a tomar el tren hacia Jaén (con posibilidad de parar en Baeza a hacer noche). La fecha probable de llegada a la capital del Santo Reino es el 6 de Agosto. Por supuesto que la Universidad Miskatonic y el profesor Smith corren con los gastos de transporte y alojamiento (pero no con los gastos fuera de lo normal).

Jaén todavía no se ha repuesto del bajón económico y demográfico que sufrió hace más de un siglo. Su economía es eminentemente agrícola, cuenta con unos 30.000 habitantes y las principlaes industrias son las harinas y el aceite de oliva. La carestía es notoria, y aquí sólo hay un 35% de probabilidades de encontrar cualquier objeto de uso normal.

El grupo se aloja en la 'Hostería del Santo Reino', pretenciosa posada donde se hospedan los marchantes de aceite, catalanes y manchegos en su mayoría, y que podría ser equivalente a un hotel de dos estrellas. Dispone de lo indispensable, aunque muchos jienenses piensan que es demasiado lujosa. Está ubicada a unos 20 minutos a pie de la Catedral, eje y centro de la ciudad.

No hay demasiados coches (en el año 20 había censados unos 30), por lo que el carro y las caballerías son el

medio de transporte más común. La temperatura media en Agosto ronda los 38 C, y debido a ello, de 3 a 6 de la tarde la población se dedica a la tradicional siesta (de ahí que Jaén sea conocida como 'la tierra del ronquido'), y no se ve un alma por las calles. Esta circunstancia puede impulsar a los personajes a aprovechar dicho momento para intentar alguna actividad poco usual. Los primeros 10 minutos que se pasen al sol entre esas horas, los personajes habrán de tirar CONx5. Después de 10 minutos más, CONx4, y así sucesivamente. Fallar una tirada implicará caer fulminado por una insolación, y quedar incapacitado durante dos días.

El intenso calor obliga a un desaforado consumo de cerveza (marca 'El Alcázar') y de bebidas frías.

La ciudad es apacible y las gentes amables, aunque algo recelosas de los extranjeros, más que nada por la falta de costumbre en el trato con ellos. Pueden visitarse los baños árabes (siglo XI), el castillo de Santa Catalina o la iglesia de San Ildefonso.

PNJ estándar

FUE 12 CON 11 TAM 15 INT 10 POD 8
DES 10 APA 10 EDU 6 COR 70 PV 13

Habilidades: Agricultura 80%, Charlatanería 20%, Jugar a cartas 30%, Conducir carro 45%, Montar a caballo 75%.

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3+1D4.

La Catedral de Jaén

Una vez instalados, el profesor querrá visitar inmediatamente la Catedral, e instará calurosamente a los personajes a que le acompañen.

La Catedral es de estilo renacentista; Su construcción se inició en el siglo XV, aunque no fue rematada hasta 1671. Sus proporciones son realmente notables puesto que fue concebida para albergar una reliquia importantísima: La Santa Faz o Santo Rostro que, según la tradición, es uno de los lienzos con los que Verónica enjugó el rostro de Jesucristo camino del Calvario, y en el que quedó estampado su rostro. Aunque ésto no sea sino una leyenda, la realidad es que el lienzo es una representación pictórica del rostro del Nazareno muy antigüa..

Sacerdote de la Catedral

FUE 12 CON 11 TAM 15 INT 10 POD 8
DES 10 APA 10 EDU 15 COR 70 PV 13

Habilidades: Liturgia cristiana 95%, Hagiografía (conocimiento de la vida de los santos) 65%, Leer/escribir latín 80%, Primeros auxilios 60%, Elocuencia 60%, Historia 75%.

Aunque los investigadores no sean católicos o creyentes, el interior de la Catedral no puede por menos que impresionarles. Es gris e imponente, debido a su construcción en piedra sin revocar. La sillería del coro, tallada en madera, es única en su género. Hay unas 30 capillas, según el típico esquema de una catedral gótica; Las más llamativas son, por supuesto, la del Santo Rostro (que sólo se exhibe los Viernes), las de San Isidro y San Juan Bautista, y algunas vírgenes, especialmente la de Nuestra Señora de Cortes, de gran renombre milagrero y misterioso. Los retablos tienen un valor incalculable, por lo cual los protegen fuertes rejas de FUE 22. Sin embargo, una de las capillas más visitadas es la de San Blas, santo de gran devoción de Jaén. Con mucho, la afluencia de feligreses es mucho mayor que en las otras (1D20+3 fieles contra 1D6). Una tirada de Descubrir permite apreciar que, además de un crucifijo, la imagen de San Blas (de tamaño natural) porta un extraño colgante en el que figura una serpiente. Cualquiera que permanezca un buen rato en la capilla notará dolor de cabeza, mareos y quizá sufra algún desmayo (CONx5 para evitarlo). Cualquiera a quien se le pregunte por el colgante dirá que siempre ha estado allí, y que debe ser algún tipo de exvoto.

El Museo Diocesano y el archivo están situados en el sótano, al que se accede por la sacristía. El primero reune una cantidad increíble de objetos de arte religioso: Cuadros, objetos de culto y liturgia, reliquias, etc. Su valor es astronómico. En la sala 4 es donde se muestran los objetos más extraños: Un relicario en forma de cabeza de mujer y donde se guardan cenizas de alguna de las 11.000 vírgenes que se dice acompañaron a Santa Ursula, algunos antifonarios manuscritos que miden más de metro y medio de altura, la piel del lagarto y el cadáver incorrupto del canónigo.

La piel, algo chamuscada por la explosión que acabó con el monstruo, mide unos seis metros de longitud y es de un color verde azulado, desteñido por los años. Una tirada de Zoología no permite decir gran cosa, excepto si se consigue un acierto crítico, con el que se puede determinar que el animal es desconocido para la ciencia. El profesor Smith especula con que pueda tratarse de un dragón de Komodo gigante, pero no se explica cómo pudo llegar hasta allí.

El cadáver del canónigo se guarda en una urna de cristal. Sus hábitos son dignos de un obispo, y sus largas uñas y barba causan cierto pavor (Es 'vox populi' que le crecieron después de muerto). El esqueleto conserva algo de piel y recuerda vagamente a una momia egipcia.

En el archivo están los libracos que Smith ha venido a consultar, entre libros de liturgia, cantorales e incunables del siglo XVI, documentos religiosos de todo tipo y algunos libros interesantes para los investigadores (tirada de Buscar libros).

Malleum Maleficarum
Sprenger
no constan lugar o fecha de edición
Latín
+5 a Mitos, multiplicador x3, COR -2D4
Hechizos: Contactar con Y'Golonac
Contactar con un Chthonian

Zohar
anónimo
no constan lugar o fecha de edición
Hebreo
+7 a Mitos, multiplicador x3, COR -1D8
Hechizos: Contactar con un perro de Tíndalos
Llamar a Hizah-Syrtan

La historia del canónigo Bermúdez

Jerónimo Bermúdez perteneció al cabildo catedralicio desde 1785 hasta 1814, fecha de su muerte. En vida fue todo un personaje, y lo sigue siendo aún después de muerto. Ordenado sacerdote en 1755, no renunció a la tradición judeo-arábiga que imperaba en su familia, habiendo estudiado la cábala judía y ciertos textos árabes que le hicieron tomar contacto con los Mitos de Cthulhu. Cuando tuvo lugar el suceso del lagarto, su curiosidad le llevó a investigar, descubriendo el trasfondo del asunto. Libró una batalla mágica en secreto contra el dios, venciendo, y logrando que éste quedara aletargado (de forma similar al Gran Cthulhu en R'lyeh) en una cueva de la sierra de Jabalcuz, protegida por el 'signo de la serpiente'. La magia practicada por el canónigo, síntesis de elementos judeo-arábigos, era muy poderosa y bajo el hábito que viste el cadáver hay un pergamino que contiene la fórmuyla de Dho-Na, extraida del mismísimo *Necronomicón*. Sellada con el signo de la serpiente, dicha fórmula resucitará al canónigo para luchar de nuevo contra Hyzah-Syrtan si éste es liberado.

Canónigo Bermúdez

FUE 13 CON 11 TAM 12 INT 14 POD 18
DES 13 PV Especial (ver Esqueleto, pág 117 reglas)

Ataques: Garras (2) 52%, daño 1D6 + 1D4.
Báculo 40%, daño 1D10.
Hechizos: Fórmula de Dho-Na
Llamar a Hyzah-Syrtan (más bien su inverso)
Maldición de Azathoth

En los documentos relativos a su persona que se conservan en el archivo, figura su 'historia oficial': Bendijo la expedición que acabó con el lagarto, se dice de él que era un gran erudito, y que murió 'consumido de grande y extraña enfermedad que atajar no pudo médico alguno' (la maldición de Hizah-Syrtan) en 1814. El Consejo Episcopal de Jaén envió la solicitud de beatificación al vaticano en 1889, y allí sigue archivada.

Que se sepa, sólo existen tres signos de la serpiente. El preimero mantiene prisionero a Hyzah-Syrtan, el segundo sella el pergamino con la fórmula de Dho-Na y el tercero está colgado de la imagen de San Blas. Este último tiene como misión captar la energía mágica de los fieles para alimentar a los otros dos y que no pierdan eficacia. Estar demasiado rato en la capilla de San Blas o sus inmediaciones implica perder 1D3 puntos de magia.

La sierra de Jabalcuz

La ciudad de Jaén se asienta en sus estribaciones. La cueva donde se mató al lagarto está a unos 25 Km de la ciudad y la única manera de llegar es a pie o en mulo. Aunque el profesor se muestra entusiasmado, hay poco que ver: Jaén a lo lejos, los interminables olivares, ... En un radio de 300 m a la redonda todo está marchito y lo único que crece son las zarzas.

En la cueva, aparte algunos murciélagos dormidos (libro de reglas, pág. 119) se requiere Descubrir para fijarse en una pequeña losa de mármol de 20x20 cm, semienterrada, con el signo de la serpiente y el nombre del canónigo grabados en ella. Si es retirada (y el profesor Smith quedará tan fascinado por ella que insistirá en llevársela) Hyzah-Syrtan no tardará en revivir. Los largos años de encierro no han hecho sino aumentar su sed de mal.

Si el guardián lo cree conveniente, puede hacer salir de inmediato al monstruo de la cueva, y los investigadores deberán enfrentarse a él directamente (si no son presa del pánico). El profesor pedirá que se distraiga al monstruo mientras él prepara su hechizo de Crear portal (tardará 1D8 + 1 asaltos), que en este caso es la única probabilidad de salir con vida.

Lo que pueda pasar después se deja a la imaginación del guardián. El portal del profesor Smith recorre 15.000 Km para ir a parar a un rincón del 'campus' de Miskatonic. Sería ciertamente embarazosa la aparición allí de los investigadores, pero más lo sería que Hizah-Syrtan decidiera perseguirles, aunque ello sería materia para una aventura posterior (Si no se desea este tipo de incidente, puede hacerse que el monstruo tarde en activarse de nuevo tantas horas como décadas lleva en reposo, es decir unas 11, o bien 3D6).

Hyzah-Syrtan (Otro Dios menor)

FUE 45 CON 65 TAM 47 INT 0 POD 78
DES 10 PV 50 MV 7

Armas: Tentáculo (1D6) 60%, daño 1D6 + 5D6.
Pinza (1D3) 55%, daño 1D8 + 5D6.
Aplastamiento 65%, daño 8D6.
Armadura: Ninguna. Al llegar a 0 PV vuelve al Limbo.
Hechizos: Consunción
Convocar a un Servidor de los Otros Dioses
Llamar a Azathoth
COR: 1D3/1D20.

Notas

Aspecto: Dos toneladas de masa gelatinosa y putrefacta, ornadas de tentáculos y pinzas. Deja tras de sí un rastro de baba y escamas, deglutiendo todo lo que encuentra a su paso. Se le puede oler a cierta distancia, puesto que desprende un vaho como a ácido sulfúrico y a descomposición. Es amorfo y su cuerpo blando puede adaptarse a cualquier abertura.

Culto: Hyzah-Syrtan es uno de los Otros Dioses menores que tocan la flauta para Azathoth. No tiene adoradores en este universo aunque es el príncipe blasfemo de las criaturas amorfas, deformes o monstruosas que se complacen en rendirle pleitesía (como el lagarto de Jaén).

La noche de la muerte escamosa

Ya tenemos al profesor Smith todo ufano con su descubrimiento. Pretenderá regresar a Jaén esa misma tarde para seguir consultando el archivo de la Catedral y continuar con sus especulaciones. Mientras, Hyzah-Syrtan comenzará a arastrarse hacia la ciudad (adonde llegará por la noche o de madrugada), dejando a su paso una estela de locura, destrucción y muerte (Lecturas recomendadas: *El horror de Dunwich*, de Lovecraft y *La habitación cerrada*, de Derleth). Al llegar Hyzh-Syrtan a Jaén, la fórmula de Dho-Na hará efecto y el canónigo "se alzará desde la ribera plutónica de la noche" (¡Toma ya, Edgar Allan Poe!) para combatirle.

En plena noche, la guardia civil será puesta en estado de alerta ante la desaparición del cadáver del canónigo, y como es normal los primeros sospechosos serán los investigadores.

Guardia Civil

FUE 12 CON 11 TAM 15 INT10 POD 8
DES 10 APA 10 EDU 6 COR 70 PV 13

Habilidades: Discreción 60%, Seguir rastros 55%, Primeros auxilios 45%.
Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D4.
Carabina .22 80%, daño 1D6 + 2 (como el rifle, pero de alcance más corto)
Pistola Astra 9 mm corto 80%, daño 1D8.

Se presume que ha sido robado, pero la Benemérita no se explica cómo, puesto que las puertas fueron abiertas *desde dentro*. El profesor (y los PJs) serán llevados al cuartelillo para ser interrogados. En el camino hay un 35% de probabilidad de toparse con el cadáver animado del canónigo. Los guardias civiles de la escolta serán presa del pánico y huirán dejando libres a nuestros héroes. El canónigo sólo tendrá interés en marcharse para cumplir con su misión.

Hyzah-Syrtan llegará a la Catedral sobre las doce y veinte (si la aparición del canónigo no ha tenido lugar, el cabo de la Guardia Civil dejará libres a los investigadores a las 11 y media) con ánimo de arrasarlo todo. Jaén entero está en estado de sitio y el ejército ha sido alertado, aunque las primeras unidades tardarán varias horas en llegar.

En medio de la bacanal de destrucción y demencia que tendrá lugar, el canónigo plantará cara a Hyzah-Syrtan para repetir la lucha que tuvo lugar un siglo atrás. Presenciar esta reedición del 'dies irae' cuesta 1D4/1D20 puntos de COR.

La pelea se puede escenificar por completo, teniendo en cuenta las características de los protagonistas (y la posible intervención de los PJs), o

bien resolverse mediante una tirada de 1D10:

1-7, vence el canónigo. Hyzah-Syrtan es enviado al Limbo y el cadáver vuelve a su lugar. La pesadilla ha terminado.

8-0, Hyzah-SAyrtan destruye al canónigo. Nadie está a salvo.

Otra posible forma de rematar la aventura es que los PJ se enfrenten con el monstruo en la Catedral, y hacer aparecer al canónigo como último recurso en caso de que vayan muy mal dadas. Sea cual fuere el tipo de lucha, es seguro que los PJ llevarán la peor parte. Unos jugadores imaginativos intentarán utilizar el signo de la serpiente o el hechizo de llamar a Hyzah-Syrtan invertido. Los temerarios y los pistoleros querrán resolver la situación a tiros (o peor). Se recomienda al guardián ser imparcial y no poner las cosas más difíciles de lo que ya están. En el mundo de los Mitos, la imprudencia se paga cara (Lecturas recomendadas de Lovecraft: *El caso de Charles Dexter Ward, La declaración de Carter, Reliquia de un tiempo olvidado*)

Beneficios

Eliminar a Hyzah-Syrtan: +1D20 en COR.

Matar de nuevo al canónigo: 1D3 en Mitos, 1D4 en Ciencias Ocultas y -1D6 en COR.

Proteger al profesor: Un cheque de 2.000 $.

'Colaborar' con el canónigo: 1D6 en Mitos y 1D6 en COR.

Epílogo

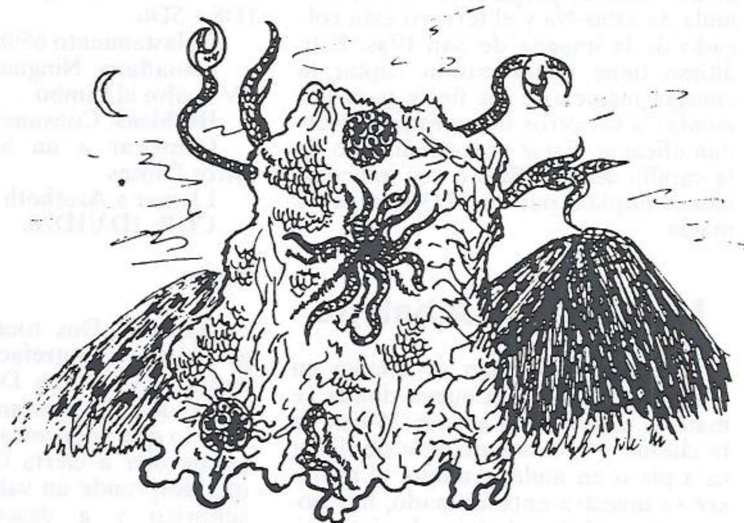
Este escenario está inspirado en las historias y leyendas que me ha contado desde pequeño mi familia, originaria de Jaén. Está dedicada a todos ellos, actualmente esparcidos por toda la Península, pero cuyo núcleo sigue estando en el Santo Reino.

El lagarto existió en la realidad (posiblemente se trate de una mutación genética), y según parece la piel se conserva aún hoy en día en el Museo de la Catedral. El canónigo (que no sé cómo se llama en realidad) se exhibió hasta hace poco en el Museo Diocesano aunque dudo que pudiera levantarse.

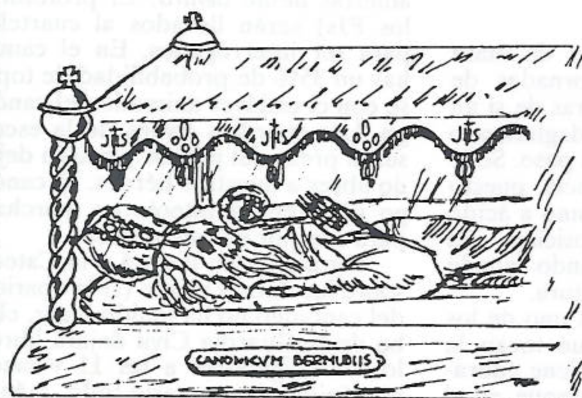
Francisco José Campos Romera

(Ha sido un honor y un privilegio editar esta historia, en la que sólo me he permitido retocar aspectos muy menores, puesto que el relato me pareció ya de entrada estupendo. Espero que a los lectores también les guste.

Jordi Zamarreño)



HYZAH-SYRTAN, LA MUERTE ESCAMOSA



EL CANONIGO BERMUDEZ



EL SIGNO DE LA SERPIENTE

CERRADLE LA PUERTA AL VIENTO

Módulo para La llamada de Cthulhu

Por Javier Gómez y Ricard Ibáñez

Se trata de un módulo previsto para 4-6 investigadores experimentados, con algún conocimiento de los Mitos. En el momento de iniciarse la acción, y para simplificar la labor del guardián, todos los personajes se encuentran juntos, residiendo en Boston. Este es un módulo de torneo, concebido especialmente para el III Cap de Setmana de Simulació Històrica i Rol de Barcelona.

Introducción (10 de Noviembre de 1923, 19h 30m)

Los investigadores reciben por correo urgente una carta del doctor (en Antropología) Samuel Gobson, erudito de renombre, y una de las mentes más preclaras de la Universidad Miskatonic, en Arkham.

"Muy Sres. míos:

Mi nombre es Samuel Gobson y soy doctor en Antropología en la Universidad Miskatonic, de Arkham. He oido hablar de Vds. en la Universidad, a propósito de algunas experiencias paranormales que han tenido lugar en el pasado, y quisiera me aconsejaran a propósito del extraño problema que me preocupa.

Durante los últimos meses, he estado realizando unas excavaciones por cuenta de la Universidad, al objeto de encontrar restos de arqueológicos de los primitivos pobladores de una zona cercana a la ciudad de Buffalo (Nueva York). Mi sorpresa fue mayúscula cuando, debajo de una colina, encontramos una puerta de piedra, cerrada, que al parecer marcaba el acceso a una tumba excavada en roca viva. La puerta estaba cubierta de inscripciones indescifrables y había además una tosca figura grabada, todo lo cual no pertenece, evidentemente, a ningún pueblo indio. Mis colegas de Miskatonic y yo hemos oido hablar de leyendas sobre cultos y criaturas extrañas, ante lo cual decidimos, de común acuerdo, volver a cerrar parcialmente la puerta y suspender las excavaciones, al menos hasta que yo pueda descifrar las inscripciones aquí en Arkham.

Quisiera contar con su opinión, y a ser posible que me ayudaran en la investigación, para lo cual la Universidad correría con todos los gastos.

Esperando su respuesta, se despide atentamente,

Samuel Gobson (Armitage St., 21, Arkham).

Si los investigadores se ponen en contacto telefónico con Gobson, éste les citará en su casa de Arkham para el día siguiente (11 de Noviembre) a las 17 h, para tomar el té y hablar con calma. En caso de que los investigadores intenten sonsacarle más detalles, no podrán obtener nada más puesto que el investigador que se encuentre al teléfono oirá una especie de ruido de intensidad creciente (una tirada de Idea permitirá identificarlo como el rumor del viento). El profesor gritará: "¡Dios mío! ¿qué es eso?", con voz tan aterrada que su interlocutor telefónico deberá tirar COR 1/1D4. La comunicación se cortará de inmediato y en caso de llamar de nuevo sólo se oirá un pitido estridente, como el que se oye cuando hay avería en las líneas. Llueve durante toda la noche ...

1. No dejéis que llegue ... (11 de Noviembre)

El día amanece gris y plomizo, con ráfagas de viento extremadamente violentas. La radio se hace eco de la gran catástrofe acaecida durante la noche en Arkham: Toda una manzana de casas se ha venido abajo durante la tormenta de la pasada noche. Los bomberos y la Guardia Nacional aún buscan supervivientes entre los cascotes. Algunos supervivientes, ilesos, han tenido que ser internados en el Psiquiátrico Aloisyus Ryan, víctimas de desórdenes mentales (que las autoridades atribuyen al 'shock').

Es posible que ésto aumente los deseos de los investigadores de acudir a Arkham donde descubrirán (seguramente sin demasiadas sorpresas) que la casa del profesor pertenece a la manzana derrumbada, y que de ella no queda nada en pie. Los PJ dependen ahora de sí mismos para conseguir más información (que pueden obtener en los lugares que a continuación se relacionan, mediante las oportunas tiradas).

* Psiquiátrico Aloisyus Ryan (Elocuencia o Charlatanería para acceder. Un médico o un Psiquiatra lo tendrán muy fácil o incluso éxito automático, según cómo intenten entrar): Los supervivientes de la catástrofe están en un estado de histeria tal que tan solo se limitan a farfullar sobre 'algo con garras' que estaba dentro de la tormenta. A la menor corriente de aire se ponen frenéticos.

* Lugar de los hechos (Elocuencia o Crédito): Las declaraciones oficiales de la Policía y la Guardia Nacional coinciden en afirmar que la tormenta debió debilitar los cimientos de la manzana, produciéndose el derrumbe



por causas naturales. El cuerpo de Samuel Gobson aún no ha sido hallado.

* Universidad Miskatonic (Crédito o Elocuencia): El profesor Samuel Gobson se encontraba realizando unas excavaciones en los alrededores del pueblo de Huntington (entre las ciudades de Rochester y Buffalo, cerca del lago Ontario). Acompañaban al profesor sus ayudantes, los también profesores Jones y Watelby, así como François Zencbeux, un guía canadiense gran conocedor de la zona. El profesor regresó a Miskatonic el 9 de Noviembre, afirmando que tenía que realizar una serie de comprobaciones. Pasó la mayor parte del tiempo en su despacho, bajó un rato a la biblioteca a consultar algunos libros y realizó una serie de llamadas telefónicas.

Caso de que los investigadores se interesen por los libros que consultó el profesor, y manifiesten intención de querer consultarlos a su vez, deberán vencer la férrea oposición del bibliotecario, Jeremías Marsh, quien afirmará que los libros consultados por el difunto profesor Gobson pertenecían a la sección 240 BL, 'que no pueden ser consultados por cualquiera'. Caso de superar este obstáculo, los libros fueron principalmente: *Monas hieroglyphics*, del Dr. John Dee (en griego), *Mitos y leyendas iroquesas* (en inglés) y *Los siete libros crípticos de Hsan* (en chino).

En el segundo de ellos, los investigadores encontrarán (mediante un Buscar libros) un interesante pasaje:

"Mano Blanca encontró la puerta en la piedra y leyó la advertencia. Presa del pánico, subió a la montaña sagrada permaneciendo a solas durante tres días. Entonces fue a buscarle su maestro, Gota de Lluvia, para transmitirle el conocimiento. Según éste, los antiguos hombres pidieron ayuda al Gran Espíritu para que les librara de la Bestia que acechaba en el rugir del viento. El Gran Espíritu enseñó a los hombres un cántico y les entregó un animal al que sacrificar cuando la luna estuviera en lo alto. Si el sacrificio se realizaba correctamente, una parte del espíritu de la Bestia quedaría encerrada tras la puerta de piedra, con lo que su cuerpo estaría igualmente encerrado en las montañas frías del Norte, sin poder bajar a las ricas tierras del Sur. Pero la puerta debía de permanecer enterrada profundamente bajo tierra, o los seres invisibles que adoran a la Bestia la liberarían".

Caso de que los investigadores consigan registrar el despacho de Gobson encontrarán (mediante tiradas de Descubrir) un mapa que muestra la zona exacta de las excavaciones, y una agenda en la que hay una anotación, precisamente en la página de hoy, 11 de Noviembre: "20h, Boundary St., 25". También hay una tarjeta de visita, de un tal 'Profesor Phileas Thothgaum", con domicilio en River Street, 77.

2. Ni que arrebate las risas ...

El 25 de Boundary Street corresponde a una librería de viejo, cuyo propietario es quizá aún más viejo y apergaminado que su mercancía. Dicho personaje, de rostro carcomido, responde al nombre de Jacob Stromberg y es (evidentemente) judío. Afirmará que el profesor Gobson vino a verle con un papel cubierto de signos extraños, procedentes al parecer de una excavacióon que estaba realizando, para ver si él conocía a alguien que pudiera descifrarlos. Jacob le recomendó al filólogo Phileas Thothgaum, pero se quedó con la copia de los símbolos para hacer más averiguaciones. Si se le requiere dicha copia, Jacob hará mención a lo cara que está la vida últimamente, y no continuará hasta que su bolsillo haya sido convenientemente fortificado. También afirmará haber encontrado un libro que puede ser de ayuda para descifrar los signos (Se trata de los *Comentarios a la obra de John Dee*, del Dr. Shrewsbury, Oxford 1735), pero sólo estará dispuesto a separarse de tan maravilloso ejemplar por 750 $. El libro, escrito en inglés, tiene un +3 a Mitos y cuesta -1D4 COR. No tiene hechizos. En una de sus páginas se encuentran una serie de signos muy parecidos a los de la copia, que el libro identifica como las runas mágicas de Nug-Soth. Un buen lingüista podría descifrar el mensaje mediante éste libro.

3. Si notáis su presencia ...

El profesor Phileas Thothgaum es un especialista en lenguajes pictográficos. Al ser interrogado explicará que el profesor Gobson le llamó por teléfono hablándole de unas inscripciones de carácter desconocido, pero la fatalidad impidió que pudieran encontrarse para discutir a fondo el tema. Si los investigadores le facilitan la copia de

los símbolos y el libro, en dos o tres días descifrará el texto.

Los investigadores pueden esperar a que acabe, o trasladarse al lugar de las excavaciones, contactando con él por teléfono.

Durante los días siguientes se producen por todo el país tormentas repentinas, durante las cuales desaparece gente 'como tragada por el viento', cuyos cadáveres reaparecen después, horriblemente mutilados. Algunas poblaciones pequeñas son prácticamente destruidas. Los institutos meteorológicos del mundo entero están desconcertados, no sabiendo a qué atribuir estos 'pequeños huracanes', como los denominan. El 14 de Noviembre, Phileas acaba de traducir la inscripción:

"No dejéis que llegue hasta los prados suaves de alta hierba,
Ni que arrebate las risas de vuestros seres queridos.
Si notáis su presencia cercana,
Si oís su aullido en la noche,
Cerradle, cerradle la puerta al viento.
Dejad que aúlle, furioso e impotente
En las desoladas regiones del Norte.
Pero si está más de una semana libre
Nunca más podrá ser encerrado,
Y tendrá poder como para destruir la Tierra"

Los investigadores tienen, pues, hasta el día 17 para encerrar de nuevo a la 'Bestia del viento', antes de que destruya la Tierra. Tirada de COR, 0/1D6 al descubrir este hecho.

4. Si oís su aullido ...

En caso de que los investigadores quieran viajar en coche, tardarán casi dos días en llegar (hay carreteras cortadas y desvíos), pero la vía del tren se mantiene abierta y el semidirecto Boston-Buffalo sale a las 16h y llega a su destino sobre las 24h.

En Buffalo habrá que alquilar uno o dos coches para cubrir los 85 Km que hay hasta Huntington, pueblo que los investigadores encuentran muy dañado por los temporales. Desde la noche del día 10, las tormentas se han cebado especialmente en la región. El cielo está encapotado y hay contínuas ráfagas de viento. La gente tiene miedo y prestará poca o ninguna ayuda a los investigadores.

Las excavaciones se encuentran a 21 Km del pueblo y no hay caminos para llegar hasta allí, por lo que la distancia se habrá de recorrer a pie o en mula. Debido al mal tiempo y a lo abrupto del terreno, se tardarán 7 horas o más. A medida que los investigadores se acerquen a las excavaciones, el viento crecerá en intensidad, hasta el punto de ser casi imposible avanzar.

Caso de tener que pernoctar de camino, los investigadores oirán claramente, en medio de la tormenta, una especie de aullido: "¡Y GNAIIH! ¡Y GNAIIH! ¡EEE-YA YA YA YA-YAA-HAAA-HAAAHAAA-NGH'AAA-NGHYAAA-YA-YA-YAAA!". Tirada de COR, 1/1D6. Además, todos los investigadores deberán hacer una tirada de PODx5, y si la fallan tendrán unas terribles pesadillas que les harán perder 1D4 puntos de COR de forma automática.

Los últimos 2 Km son el caos y la destrucción total: Arboles arrancados, animales destrozados, un vendaval de violencia inaudita ... Nueva tirada de COR, 1/1D6. Una tirada de Descubrir permite discernir que hay un tipo de animales más mutilado que los demás, que una segunda tirada, de EDUx5 o de Zoología, permite reconocer como alces. En el maremágnum destaca una isla de cordura, una colina en el que los árboles están intactos ya que en ella *no sopla el viento*.

Se trata de la montaña sagrada de los Iroqueses (de la cual se habla en el libro *Historias y leyendas iroquesas*). En lo alto se encuentra el anciano Aguila Blanca, hechicero iroqués que se ha quedado a luchar contra la Bestia. En sus brazos lleva un alce casi recién nacido, y explicará a los investigadores que sabe cómo encerrar de nuevo a la Bestia del Viento (cuyo nombre es Ithaqua). Para ello hará falta sacrificar el alce sobre el altar que se halla en la tumba de piedra de la base de la colina, mientras se recita el cántico que el Gran Espíritu (cuyo nombre es Nodens) enseñó a sus antepasados siglos atrás. Sin embargo, no puede hacerlo solo puesto que el valle de las excavaciones estará sin duda vigilado, y al menos uno de los investigadores deberá entrar con él para ayudarle.

Aguila Blanca

FUE 7 CON 10 TAM 13 INT 17 POD 16
DES 8 APA 12 EDU 17 COR 43 PV 12

Habilidades: Astronomía 45%, Botánica 82%, Ciencias Ocultas 45%, Descubrir 45%, Equitación 56%, Escuchar 75%, Esquivar 40%, Mitos de Cthulhu 37%, Ocultarse 45%, Primeros auxilios 45%, Zoología 60%.

Hechizos: Cántico sagrado.

5. Cerradle la puerta ...

Las excavaciones se encuentran en el fondo de un valle, y son el epicentro de la tormenta, del rugido del viento y de la destrucción. Los pedazos de los colegas del profesor están esparcidos en un radio de 25 m alrededor de la entrada de la tumba (una tirada de Descubrir permite darse cuenta de la naturaleza de los restos, y el investigador que la realice deberá tirar COR, 0/1D8). Al entrar los investigadores en las excavaciones, surgirán de bajo tierra 6 esqueletos que atacarán al grupo.

Esqueletos (6)

FUE 10 TAM 12 INT 8 POD 10 DES 13 PV Especial

Arma: Hacha de piedra 40%, daño 1D6+1.
COR: 0/1D6.

Cualquier arma que impacte a un esqueleto tiene una probabilidad porcentual de destruirlo igual al número de puntos de daño que se le causarían multiplicado por 4 (ver pág. 117 de las reglas). Por ejemplo, si un hacha acierta a un esqueleto y la tirada de daño son 8 puntos, la probabilidad de destruirlo sería del 32%. Si se falla esta tirada de porcentaje, el esqueleto no recibe daño alguno. Las armas que pueden empalar (incluyendo las de fuego) tienen una probabilidad menor de destruir al esqueleto, por lo que la tirada sólo se multiplica por 2.

Además, los Lloigor, raza invisible de seres mentales (ver libro de reglas, pág. 142), intentarán poseer con un hechizo de Nube Mental (pág. 84) a uno de los investigadores. El POD de los Lloigor es 20. A los 15 asaltos del inicio del combate, se presentará Ithaqua en persona (es un decir) a impedir el ritual.

Si Aguila Blanca y al menos un investigador consiguen introducirse en la tumba, el hechicero ordenará a éste que degüelle al alce sobre el altar de piedra que allí se encuentra, mientras él mismo entona el cántico sagrado. Ithaqua lanzará un rugido de furia y desesperación, acompañado de un viento terrible que penetrará en la tumba. A continuación la tierra se abrirá, tragándose a Aguila Blanca y a todo aquel investigador que no consiga tirar FUEx4 o menos en porcentaje.

Los investigadores que hayan salido con vida de este dantesco final recuperan 1D20x2 puntos de COR, puesto que Ithaqua vuelve a estar ... ¿prisionero?

RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía

Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frio acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En RuneQuest, cada aventurero es un ser único, perteneciente a una cultura definida y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.

